

číslo 11 ■ listopad 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč ■ 38 Sk

score

magazín počítačových her

recenze
návody
tipy&triky
novinky
poster

hRA MĚSÍCE

System Shock



poppron

DISTRIBUCE

MEGA CD • MEGA DRIVE II • GAME GEAR



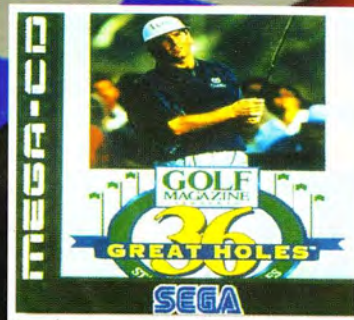
SEGA MEGA DRIVE



MK - 4441



MK - 4411

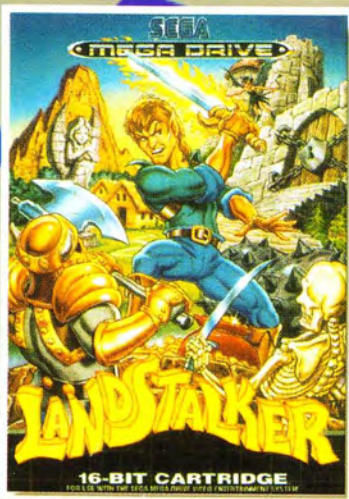


MK - 4211

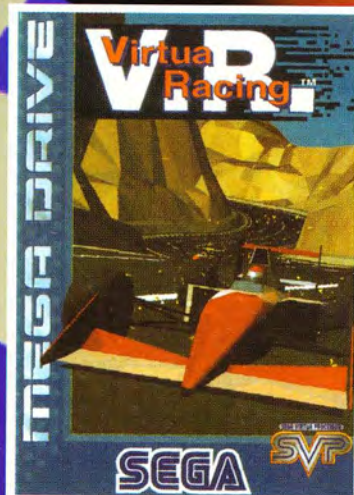
MEGA-CD



MK - 1079



MK - 1353



MK - 1229

Zakoupíte v nově otevřeném oddělení **poppron** v megastoru Poppron, Jungmannova 30, Praha 1

poppron
DISTRIBUCE

Oficiální distributor produktů; **SEGA**

Objednávky: Jeremiášova 947, 155 00, Praha 5

Tel. 02/52 49 41 l. 317/318, záznam l. 319, fax: 02/520 368

score

magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Dr. Vladimír Henzl (CPT. VLADA)
Martin Dvořák (UVULA)
Tomáš Vápeník (TV)

Externí spolupracovníci:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Maxim Krušina (MadMax)
František Fuka (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Jiří Frkal (JFK)
Irena Formánková (IRENA)
Petr Borský (PENGUIN)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (ČERT)

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava a sazba:
electro genefix

Osvit:

AMOS

Tisk:
Česká Typografie, Praha

Distribuce:
Hana Bohatá
tel.: (02) 87 92 53
fax: (02) 87 97 23

Distribuce pro SR:
KON TIKY
tel.: (095) 622 54 35

Cena výtisku:
30 Kč, 38 Sk

Předplatné:
Roční předplatné 360 Kč (včetně speciálního vánočního čísla zdarma). Objednává se zaplacením složenkou typu C na adresu: SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6. Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenkou uveďte, od kterého čísla chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li šest týdnů předem vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha pod č. j. 1386 ze dne 20. 6. 1994 ISSN 1210-7522



3DO - budoucnost počítačové zábavy?
Čtěte na straně 8.

rubriky redakce

obsah	3
úvodník	4
hitparáda	5
novinky softwarového trhu	6
téma: 3DO na vlastní oči	8
klasika: HERO'S QUEST	32
pařanský zákysník	48
techbox	49
hardware: Sega Saturn, Sega 32-X	50
dopisy čtenářů	62
kultura: Hudební scéna	64
Video scéna	66



recenze

◀ hra měsíce: SYSTEM SHOCK	10
DREAMWEB	12
▼ QUARANTINE	14
OUTPOST	16
ENTOMBED	18
DOOM 2	20
COLONIZATION	21
SPACE SIMULATOR	22
ON THE BALL	23
DARK SUN 2	24
WING COMMANDER ARMADA	25
PGA TOUR GOLF 486	26
LODE RUNNER	27
DELTA V	28
SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN	29
BATTLE BUGS	30
STAR CRUSADER	31

poster

INFERNO, Ocean	34 - 35
----------------	---------



návody

◀ UNIVERSE	37
ULTIMA UNDERWORLD	40
LANDS OF LORE	42
AL-QADIM	44
ISHAR	46



nintendo

Nintendo (opět) ve Score	52
THE JUNGLE BOOK	53
◀ PILOT WINGS	54
SUPER R-TYPE	55



sega

novinky	56
◀ ECCO 2	58
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2	59
FATAL FURY 2	60
tipy a triky	61

Score... Nová Tvář

HRY JEN PRO DOSPĚLÉ?

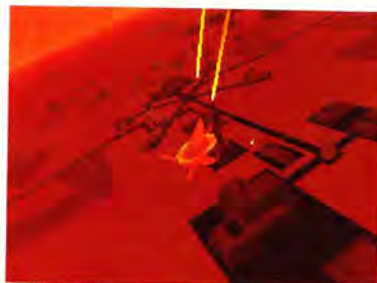
Ačkoliv je DREAM WEB jen jednou z dlouhé řady her, není bez zajímavosti připomenout si souvislosti, které s tímto titulem bezprostředně souvisí. Britská asociace zabývající se dohlížením nad způsobilostí různých věkových kategorií diváků ke sledování určitých filmů - VSC (Video Standard Council), začala od 1. září 1994 udělovat označení s věkovou hranicí i některým softwarovým titulům obsahujícím scény násilí, zobrazení krve či jiné jevy nevhodné pro mladistvé. Ačkoliv verze DREAM WEB pro Českou republiku takto označena dosud nebyla, můžeme podobně zásahy - ať už si o nich myslíme cokoliv - v nejbližší době očekávat.

Když se mě někdo zeptá, co dělám pro svou obživu a já mu ve slabé chvíli odpovím po pravdě, obvykle toho později lituji. Žít se hraním her a psaním o nich vypadá možná jako bezstarostná procházka růžovou zahradou, ovšem pravda je někde trochu jinde.

Tvrzení o tom, že si jako šéfredaktor herního časopisu užiji spousty jiných věcí, jen ne hrani her, platí v tomto čísle dvojnásob. S tolika novými tituly, které se nám podařilo do tohoto SCORE vtěsnat, s tolika změnami v úpravě a stylu našeho časopisu, s tolika problémy a starostmi mi opravdu na hrani her mnoho času nezbyvá. Doufám, že snažení moje, celé redakce, našeho nového DTP studia a těch pár dalších, na které zbyly peníze nevychází nazmar a že budete s tímto SCORE spokojeni.

V tomto SCORE se setkáte s množstvím titulů, které si vaši pozornost jistě zaslouží a které objevíte sami. Mezi nimi jsou ale některé, které stojí za speciální zmínku. Kromě již zmíněného návratu týmu LOOKING GLASS TECHNOLOGIES (autorů série ULTIMA UNDERWORLD) v cyberpunkovém dungeonu SYSTEM SHOCK je tady i dlouho a toužebně očekávaný DOOM 2, který sice mohl být o trochu originálnější, nicméně stále je na co se dívat. Pokračováním je i DARK SUN 2 - WAKE OF THE RAVAGER, druhý díl populární adventure, kterou jsme recenzovali již ve SCORE 1. Nechybí ani novinky jako QUARANTINE, COLONIZATION, WING COMMANDER ARMADA či STAR CRUSADER. Jedna z her, které rozvířily vody herního světa, stejně jako vody moralistických pravidel je i DREAM WEB - dlouho připravovaná, dlouho očekávaná a značně vyhraněná cyberpunková romance.

Novinek je samozřejmě více. Na dohled je také vypuštění hry INFERNO, pokračování



Netrpělivě očekávané INFERNO se na našem trhu objeví každou chvíli. S českým manuálem...

slavně-i-když-trochu-rozporuplné hry EPIC. INFERNO je nejen zpracováno stejným grafickým systémem jako TFX (SCORE 3, 85%), INFERNO je nejen kosmickou střílečkou, která nabízí více než 700 rozličných misí ve vesmíru, na planetách i v nitru kosmických lodí a pozemních objektů, ale INFERNO je i první hrou v České republice, která bude dodávána s originálním českým manuálem. Recenzi plně hry přineseme v příštím čísle.

Těm z vás, kterým se podařilo zastihnout nás na letošním INVEXu v Brně děkujeme, stejně tak děkujeme vám, kteří vyhledali náš stánek na výstavě AVRECO v Paláci Kultury v Praze a vám ostatním přinášíme ujištění, že se s námi budete moci setkat i na četných dalších veřejných akcích, kterých se jako časopis budeme účastnit a o kterých vás budeme předem informovat.

Úvahy o tom, že je absurdní trávit u monitoru veškerý čas a že je škoda zapomínat na krásy okolního světa, dnes opakovat nebudu. Jednak proto, že se v předchozích úvodních tyto úvahy již několikrát objevily, ale také proto, že z řady vašich dopisů pramení, k mé velké radosti, souhlas s tímto názorem a přesvědčení o tom, že počítač ani počítačové hry nejsou a nikdy by neměly být smyslem života ani jeho hlavní náplní.

Jsem těsně před ukončením prvního ročníku našeho časopisu a brzy nastane čas na malé ohlédnutí za naší prací. Nedělejme však předčasné závěry a počkejme, jak se situace před koncem roku vyvine. Máme pro vás připravené i jedno malé vánoční překvapení, ale o tom až příště. Teď máte před sebou 68 stran plných čerstvých informací ze světa her, které jsme pro vás sesbírali a sestavili do podoby SCORE 11. Doufám, že se vám bude líbit.

Jan Eisler, šéfredaktor

Podle obálky, která se již nese ve značně umírněné linii odstupu od našeho dosavadního trendu, by se mohlo zdát, že pilot kosmické lodi na obalu je i hlavním hrdinou hry SYSTEM SHOCK, bezkonkurenčního vítěze naší redakční hitparády tento měsíc. Na obálce je však obrázek z nové a v současné době ještě ne zcela dokončené hry RETRIBUTION, kterou se firma GREMLIN INTERACTIVE pokouší dobýt pozici mezi kosmickými střílečkami. O vývoji této hry vás budeme průběžně informovat na obvyklých místech.



RETRIBUTION

PC

1	DOOM	ID SOFTWARE	VIRGIN
2	TIE FIGHTER		
3	TFX		OCEAN
4	ROBINSON'S REQUIEM	SILMARILS	
5	ALIEN LEGACY	SIERRA	
6	BATTLE ISLE 2	BLUE BYTE	
7	OUTPOST	SIERRA	
8	FALCON 3.0	SPECTRUM HOLOBYTE	
9	SYSTEM SHOCK	ORIGIN	
10	DOOM II	VIRGIN	



TIE FIGHTER

PC CD-ROM

1	MEGARACE	MINDSCAPE	
2	AEGIS	SOFTWARE SORCERY	
3	THEME PARK	BULLFROG	
4	FALCON COLD	SPECTRUM HOLOB.	
5	BATTLE ISLE II	BLUE BYTE	
6	REBEL ASSAULT	LUCASARTS	
7	WHO SHOT JOHNNY ROCK	ALG	
8	MICROCOSM	PSYGNOSIS	
9	DOOM II	VIRGIN	
10	HELLCAB	WARNER INTERACTIVE	



MEGARACE

AMIGA

1	CANNON FODDER	VIRGIN	
2	UNIVERSE	CORE	
3	BENEATH A STEEL SKY	VIRGIN	
4	BENEFACITOR	PSYGNOSIS	
5	APOCALYPSE	VIRGIN	
6	K240	GREMLIN	
7	ISHAR 3	SILMARILS	
8	THE SETTLERS	BLUE BYTE	
9	LABYRINTH OF TIME (CD32)	EOA	
10	CHAOS KID	OCEAN	



CANNON FODDER

SEGA

1	VIRTUA RACING	SEGA	
2	SUPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM	
3	THE JUNGLE BOOK	VIRGIN	
4	STREETS OF RAGE III	EOA	
5	SONIC SPINBALL	SEGA	
6	URBAN STRIKE	EOA	
7	ALADDIN	VIRGIN	
8	NHL HOCKEY '95	EOA	
9	SONIC 3	SEGA	
10	AERO THE ACRO-BAT	SUNSOFT	



THEME PARK

SCORE

1	SYSTEM SHOCK (PC)	ORIGIN
2	DREAMWEB (PC)	EMPIRE
3	DOOM II (PC CD-ROM)	VIRGIN
4	QUARANTINE (PC)	GAME-TEK
5	PGA TOUR GOLF (PC CD-ROM)	EOA
6	THE JUNGLE BOOK (SNES)	VIRGIN
7	COLONIZATION (PC)	MICROPROSE
8	ROAD RASH (3DO)	EOA
9	WING COM. ARMADA (PC)	ORIGIN
10	BENEFACITOR (AMIGA)	PSYGNOSIS



DOOM 2

HITPARÁDA

Komentář k hitparádě

Máte-li chvilku času, tužku, papír, obálku a známku nebo korespondenční listek, můžete se tvorby naší hitparády zúčastnit i vy. Na papír či korespondenční listek napište druh vašeho počítače resp. hitparádu, do které chcete vstoupit (PC, PC CD-ROM či AMIGA) a jednu či více, maximálně však 10 vašich nejoblíbenějších her. Zasláním na adresu SCORE, Krupkovo nám.3, 160 00, Praha 6 pak svoje hlasy předáte k redakčnímu zpracování, jehož výsledky uvidíte právě tady. A jak dopadlo vaše hlasování tento měsíc?

V čele hitparády SCORE je hra, kterou jsme dlouho, toužebně a vroucně očekávali, a která nás, na rozdíl od jiných toužebně a vroucně očekávaných titulů neklamala ani trochu. SYSTEM SHOCK, cyberpunkový futuristický sci-fi adventure akční simulátor autorů série ULTIMA UNDERWORLD, LOOKING GLASS TECHNOLOGIES nenechal nikoho z nás na pochybách o profesionální práci. Následuje další cyberpunkový futuristický sci-fi adventure akční simulátor, který se však od všech ostatních cyberpunkových futuristických sci-fi adventure akčních simulátorů liší. DREAMWEB je totiž nejen krvavý, brutální a úchylně atmosférický, ale v nejbližší době bude také jednou z prvních her, které ponechají nálepku VSC (Video Standard Council): "Do 18 let si nezahlazete, ani kdybyste prodáváče jánevimjak prosili". O hře DOOM II platí v podstatě totéž. Jen vyšla o něco dřív. Krve je v ní stejně. Přibližně.

Je příznačné, že dnes již klasický simulátor zabíjení, DOOM, zabírá hned dvě místa v hitparádě majitelů PC. Klasický a "relativně" milumilový DOOM ji vede a několiknásobně brutálnější a krvavější DOOM II ji uzavírá, protože se zatím nenašlo dost odvážlivců, kteří by se do Pekla na Zemi odvážili. TIE FIGHTER na druhém místě je důkazem toho, že dobro to na světě nemá lehké a že role zlych imperiálních voláků leckomu svědčí. Půdu pro svého vesmírného nástupce, INFERNO připravuje stále populární TFX, které se v čtenářské hitparádě drží stále vysoko.

Ještě než se objeví nová vlna multimediálních CD-ROM produktů jako UNDER A KILLING MOON, WING COMMANDER III, EDEN, CREATURE SHOCK, DRAGON LORE a dalších, musíme se spokojit se starými, ale slušnými tituly. Tabulku stále vede oblíbený MEGARACE, automobilové závody budoucnosti, následován strategickou námořní simulací AEGIS a stále oblíbenější strategií THEME PARK slavné firmy Bullfrog.

Doufáme, že se CANNON FODDER 2 objeví v nejbližší době, protože jinak se čelo hitparády pro AMIGU pravděpodobně ještě dlouho nezmění. UNIVERSE je novým osvětlením pro milovníky adventure her, které ale nedopadlo tak, jak bychom všichni očekávali. Nepříliš intuitivní ovládání, nudný děj a studijně obtížné (nelogické) hádanky, to je UNIVERSE. BENEATH A STEEL SKY pravděpodobně i přes návod ve SCORE ještě někdo nedohrál. Snad proto se tato nemastná-neslaná adventure drží tak vysoko v žebříčku popularity.

VIRTUA RACING jistě přesvědčil mnohé odpůrce strojů SEGA o kvalitách tohoto stroje. Virtuální svět automobilových závodů jistě stojí za to. SUPER STREET FIGHTER 2 jistě nepotřebuje žádný komentář, protože bojových a hravých milovníků akčních her je stále dost. Roztomilá, neskonale zábavná a úžasně animovaná pohádka THE JUNGLE BOOK si třetí místo rozhodně zaslouží a podle našeho názoru můžeme pro příště očekávat vzestup do vyšších pozic. Uvidíme.

SCORE

Novinky Softwarového trhu



Bližící se vánoce probudily jako obvykle všechny dřímající projekty a každá větší firma vydává alespoň pět nebo více titulů najednou. Do tohoto Score jsme se vám pokusili vybrat ty nejzajímavější projekty různých žánrů a zaměření. Zapněte tedy své paměťové bloky a nerušeně ukládejte tyto data:

Definitivně nejlepší preview, které jsme měli tu čest testovat je 3D RPG ve stylu LAST NINJI s postavou viděnou podobně jako v ALONE IN THE DARK jménem LITTLE BIG ADVENTURE (LBA) od Adeline Software. Hotová hra bude jistě mohutná a spletitá, jedná se o Sci-fi příběh odehrávající se na vzdálené planetě v němž bojujete proti despotické vládě. Scrollující SVGA grafika přes celou obrazovku je velkolepá podivná, ale nechme detaily na recenzi.

Sierra On-line právě dokončuje několik dalších pokračování svých nekonečných sérií. Za prvé je to KING'S QUEST VII, který bude v SVGA na dvě CD a vypadá skvěle: grafika je opět o krok před ostatními hrami a animace vypadají jako by z oka vypadly Disneyovskému stylu. SPACE QUEST VI bude již brzy hotov a jako námět jeho autoři zvolili ohrané téma - cestu do lidského těla v miniaturní lodi. Kromě CAPITOL PUNISHMET, o kterém jsme psali již minule jsme se dozvěděli o dalším akčním titulu WAY OF WARRIOR, Sierra se nevzdává a pořád zkouší něco nového, ovšem ne vždycky to vyjde. Coctel Vision

uvádí CD adventury THE DYNASTY, LOST IN TOWN a nepřímé pokračování série her GOBBLINS jménem WOODRUFF.

New World Computing přechází z RPGček na strategii, takže jak HEROES OF MIGHT & MAGIC, tak právě vycházející IRON CROSS a HAMMER OF THE GODS budou hry strategické (HEROES OF M&M vypadá skvěle). Vánoční kolekci této firmy uzavírá trochu netradičně 3D střílečka ZEPHYR. Sharewarovi odborníci a tvůrci RAPTORA Apogee brzy dokončí další klon DOOMA - RISE OF THE TRIAD obsahující 52 úrovní lité řezy a spoustu různých zbraní a nepřátel. Karate s obludami jménem XENOPHAGE se snad ani karatem už nazvat nedá, protože namísto pěsti se



Dalším pokračováním série Might and Magic je nadějně vypadající HEROES OF MIGHT AND MAGIC.

v obřím mrakodrapu. Právě vyšly PC-čkařský PROJECT X je bezmála shodný s Amigáckou verzí, což definitivně posouvá PCčko mezi počítače na kterých „běží akce“.



Je tohle vůbec možné? Aneb první reakce na první obrázek ze hry DYNASTY od Coctel.

používají ocasy, úderů nahradí plivance a podobně.

Elite pracuje na „prvním reálném“ simulátoru jízdy autem. POWERSLIDE simuluje automobily Metro 6R4, Mitsubishi Lancer, Toyota Celica a jiné. Team 17 se nechal slyšet, že TOWER ASSAULT bude vypadat jako ALIEN BREED, ale bude se odehrávat na Zemi

Výborné karate ONE MUST FALL je nový titul od Epic Megagames, tvůrců JAZZ JACKRABBITa a EPIC PINBALLu. Recenze se nám do tohoto čísla už nevešla a vyjde až v příštím vydání Score.

Microprose kutí TRANSPORT TYCOON, který je velmi podobný RAILROAD TYCOONu. Rozdíl je v tom, že v TRANSPORT TYCOONu už nerozvíjíte jen dopravu vlakovou, ale i ostatní, lépe řečeno všechny



Dlouho očekávaný MAGIC CARPET (vlevo) od Bullfrog vyjde snad do vánoc. Možná lepší než RISE OF THE ROBOTS bude ONE MUST FALL (dole).





Adventure her bude na dlouhé zimní večery dostatek. Viz obrázky z PARADOX, LITTLE BIG ADVENTURE, WOODRUFF (zhora dolů) a KING'S QUEST VII (vpravo).

ostatní druhy dopravy najednou. Strategie to bude určitě zajímavá, ale jistě také velmi složitá. Simulace ZEPPELIN nás přenese zpět na počátek tohoto století a nechá nás vyvíjet a testovat nejrůznější typy vzducholodí. Vynikající strategií na kouzelnické téma MASTERS OF MAGIC jsme již otestovali, ale bohužel se nám do tohoto čísla již nevešla.

SSI se po ztrátě licence na Dungeons & Dragons

ubírá trochu nezvyklou cestou a pracuje na zvláštní CDčkové akci/adventuře ALIEN LOGIC. Adventuru FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN od Binary Illusions by si nezkušený pozorovatel možná spletl s INDYm IV od Lucas Arts. Nejen obrázky, ale i příběh vypadá podobně, výsledek uvidíme až na konci ledna. SIM RAINFOREST a KING OF THE WALL STREET jsou další dvě simulace od Maxisu, po simulátoru paneláku a rozvozu Pizzy se už přestáváme orientovat ve všech Maxisáckých simulacích hrnoucích se na trh.

Velkou vánoční událostí zůstává DUNGEON MASTER II, z jehož předělané verze máme opět několik obrázků. Dále Interplay připravuje akční hru na způsob PRINCE OF PERSIA II kombinovaného s FLASHBACKem nazvanou BLACK THORNE. RISE OF THE ROBOTS od Time Warner Interactive je předlouho očekávané karate s roboty. Viděli jsme demo verzi v SVGA a nevypadala špatně. Na poli vesmírných stříleček je stále rušno. Po nepovedeném STAR CRUSADERU je dalším plně texturovaným klonem TIE FIGHTERA hra BATTLE CRUISER 3000 AD od firmy Omnitrend. Blue Byte tvoří BATTLE ISLE data disk a RPG na způsob CHAOS ENGINE jménem ALBION. Doommania pokračuje oznámením projektu HERETIC, ke kterému je nutno poznamenat, že vypadá velice slušně. Namísto medvědic a kulometů se používá kuše a magická hůl vysílající firebally a jiná kouzla, zajímavý nápad, jen aby výsledek stál za to.



Filmové studio Paramount si odbyde svůj herní debut adventurou STAR TREK - DEEP SPACE NINE, kde mazaně využije svých licenčních práv na Star Trek a některých grafiků, kteří se podíleli na tvorbě televizního seriálu.

Francouzští Infogrames se nečekaně rozhodli vydat ALONE IN THE DARK III dříve nežli pokračování SHADOW OF THE COMET - PRISONER OF ICE (ho ho



Těšíme se na DUNGEON MASTER 2. A vy?

hó - ICE), možná by udělali lépe, kdyby pro ALONE IN THE DARK zkusili vymyslet nový systém postavíček. Hranatí vektorovi panduláci, které na nás z obrázků z třetího dílu opět koukají asi brzy vyjdou z módy, protože Psygnosis už delší dobu pracuje na podobné 3D akci jménem ECSTATICA, postavíčky v níž jsou již pěkné kulatoučky a plně texturované. Neradi bychom však dělali ukvapené závěry, protože vše-

chno, a Psygnosis hlavně, se musí brát s rezervou.

Bullfrog trochu pozměnil koncepci MAGIC CARPETU, takže postavíčka letící na koberci již není vidět, vše vidíte přímo svými očima (jako např. DOOM). Světlo světa brzy spatří i SYNDICATE II, o kterém zatím nemáme bližší

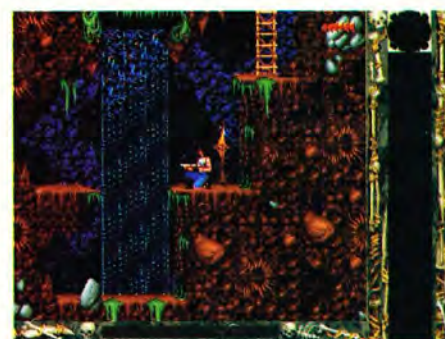
informace. Čtyřicetiletý obr UNDER THE KILLING MOON od Accessu právě vychází a názory na něj se různí, někdo tuto detektivku z budoucnosti vidí jako krok vpřed, jiní jsou skeptičtí a prohlašují, že se jedná o další nepovedené interaktivní video. Uvidíme.

Po krvavém simulátoru taxikáře QUARANTINE recenzovaném v tomto čísle připravuje Gametek další hrůzu s příznačným názvem HELL (Peklo). Peklo se odehrává v cyberpunkové vizi budoucnosti, kdy despotská vláda bojuje proti vzbouřencům jedním z nichž jste právě vy a neobvyklá dobrodružství vás zavede až do samého pekla. Zn: „Obrázek Napoví“.

SCORE



Úžasnou grafiku bude mít HELL (vlevo). Skvěle hratelný BLACK THORNE (dole) se objeví co nevidět.



3DO na vlastní oči



době asi nejvíce kvalitních her různých žánrů, ale jelikož není určeno pouze na hry je poměrně drahé. Naproti tomu 3DO je jedinou celou zaměřenou systémem pouze na zábavu, ať již jde o hraní her, poslouchání audio CD, nebo přehrávání filmů. Svůj účel však plní díky špičkovému vybavení přinejmenším stejně dobře, jako drahé PC, ale jen za zlomek jeho ceny. To je filosofie 3DO. Co je tím špičkovým vybavením? Posuďte sami: 32-bit RISC procesor coby

CPU (centrální procesor), 2 x DMA grafický čip pro animace, double speed CD-ROM mechanika, 16-bit DSP a 3 MB RAM. To není špatné, co říkáte?

Počátkem roku 1993 se v odborném tisku poprvé objevily první zmínky o novém multimediálním zařízení s dosud nevidanou grafikou a neuvěřitelným výkonem. Nedlouho poté měli příznivci počítačové zábavy možnost spatřit i první záběry z demonstrace grafických možností tohoto zázraku a zároveň se dozvěděli i jeho poněkud neobvyklé oficiální označení - 3DO. Byl to první signál, který odstartoval diskusi na stránkách časopisů s tematikou počítačových her, diskusi o budoucnosti počítačové zábavy. Co je to vlastně 3DO a pro koho je určeno? Pro každého kdo se chce doma bavit dokonalým multimediálním přístrojem a nechce utrácet za plně vybavené PC, řekněme 486 DX/2 66MHz, 8 MB RAM, 16-bit Sound Blaster a velký monitor. To je totiž zhruba odpovídající protějšek 3DO. Celý problém srovnávání různých platform netkvi ani v síle hlavního procesoru, ani v MegaHertzích na kterých kmitá, dokonce ani na velikosti paměti ne. Hlavní zádrhel tkví v architektuře počítače a ve schopnosti programu využít, té či oné architektury využít. Pokud je špatně napsaný



SHOCK WAVE je nejen asi nejlepší hra, kterou jsme na 3DO hráli, ale též potvrzuje pravdivost reklamního sloganu firmy Crystal Dynamics: „Bez nás by 3DO byla jen drahá hračka!“

program, nebude dobře fungovat ani na sebelepší počítači. Příkladem lze nalézt více než dost, pokud srovnáme některé tituly v provedení pro PC a třeba pro Amigu. Příklad za všechny: SYNDICATE: na Amize 1200 s 2MB pamětí chodil zhruba stejně rychle jako na výše uvedené konfiguraci PC, A1200 s výkonnou turbokartou nemá v Pentiu konkurenta, co do rychlosti právě této hry. Jiná věc ovšem je, že PC umí oproti Amize 1200 SYNDICATE v rozlišení SVGA, a to stojí za to. Nebo jeden opačný příklad: DOOM na Amize - ani náhodou! Inu každý systém má svoje pro a proti, ať již je to cena, výkon, nebo například počet titulů. Každý parametr má svou váhu a je jen na každém zájemci, aby se rozhodl pro nějaký kompromis. PC: nabízí v současné



modem a ovládání hlasem. Nejkrásnějším z této rodiny je zřejmě design od Sanyo, není však jisté jestli bude k máni i mimo území Japonska. Naproti tomu Panasonic využil svého náskoku a coby hlavní hardwarový garant projektu 3DO představil PAL verzi pro evropský trh a očekávaný MPEG-1 modul pro přehrávání filmů zaznamenaných v tomto formátu na 12cm CD. Tento formát nabývá poslední dobou stále větší obliby. (Filmy zaznamenané v tomto formátu bývají označovány CD-i kompatibilní, podle přehrávače Philips CD-i, který začal tento způsob

komprese obrazu využívat jako první) Kvalita obrazu v MPEG-1 formátu je srovnatelná s S-VHS nebo Hi-8, ale poskytuje komfort obsluhy jako klasické CD (nezaměňovat s Laser Discem od firmy Pioneer, což je analogový záznam na 30 cm laserovou desku). Další, poněkud neobvyklou podobou 3DO je výrobce firmy Creative Labs., velice dobře známé uživateli PC jako tvůrce zvukových karet Sound Blaster. Tato firma dostala licenci na výrobu 3DO coby zásuvné karty do PC. Tato karta obsahuje kompletní čipovou sadu 3DO, ale CD mechaniku využívá z hostitelského PC. (Trochu ironický fakt, vzhledem k původnímu záměru tvůrců nabídnout levnou, přesto minimálně stejně výkonnou alternativu k drahým PC-CD ROM). Tento krátký výčet firem podporujících projekt 3DO dává tušit cosi jako malý standard, což je výborný stimul pro další softwarové firmy ohlašující své projekty pro 3DO. Pouhý rok po uvedení na trh je již k máni více než 30 titulů pro tento systém přičemž dalších 20 je ohlášeno do jara 1995. Bezesporně jde o neúspěšnější konzoli nové generace s bezkonkurenčně největší nabídkou titulů a se zárukou dalšího vývoje, což se nedá tvrdit o konkurenci. Počtem titulů je zatím úspěšnější jen Amiga CD32, která však nepatří do téže výkonnostní kategorie a pro niž je většina her pouze CD verze her ze staré Amigy 500



JOHN MADDEN FOOTBALL... Hezké, hezké...

(ne všechny, ale přesto většina). Pro CD32 se rovněž již nevyvíjejí nové hry a pouze se dokončují rozpracované projekty - anabáze firmy Commodore je všeobecně známa. Také zprvu nadějný a zajímavý Jaguar se po ročním slibování dalších her stal okoukanou atrakcí se stálou nabídkou pěti či šesti stupidních her. Teprve nyní, přesně jeden rok po zahájení prodeje se konečně objevil Alien vs Predator což mi připadne stejně, jakoby se Jaguar začal prodávat teprve letošní podzim... No uvidíme jak se Jagovi povede za rok. Mimořádně, tou dobou se má podle vyjádření "duchovního otce" projektu 3DO - Trip Hawkinse - začít prodávat 3DO Model 2, který má coby centrální procesor PowerPC-64 bitový RISC, namísto současného 32-bitového RISC procesoru ARM60. A když už jsme u té budoucnosti, na rok 1995 jsou ohlášeny i další projekty z oblasti superkonzolí: SEGA Saturn a SONY PlayStation, nejdříve koncem roku 95 i Nintendo Ultra 64. Jedná se ale o uvedení na japonském trhu, přičemž evropské verze mají podle dobrého zvyku následovat se zhruba ročním zpožděním. Analogii se systémy 3DO a Jaguar se dá lehce odvodit i další vývoj, který bude na 32-bitové závodní dráze následovat. Systémy Saturn a PlayStation čeká celoroční přesvědčování vývojářů softwaru a potenciálních kupců o výhodách právě toho jejich systému a zajímavější množství her se dá očekávat nejdříve koncem roku 1995. Právě v té době se má na trhu objevit i 3DO M2, přičemž vývojáři zaručují zpětnou kompatibilitu s již existujícím softwarem. Mezi vývojáři je Model 2, pracovně nazývaný projekt "Bulldog" a ještě dříve než na trh přijde v podobě nového stroje bude prodáván jako zásuvná upgrade karta pro majitele 3DO M1. Celkový počet hotových her bude v té době díky

skoro dvouletému naskoku 3DO ze všech systémů nové generace bezkonkurenčně největší.

Software

První hry pro 3DO, které se objevily v recenzích odborných časopisů, pocházely z dílny firmy Crystal Dynamics a byly to dnes snad již kultovní CRASH 'N BURN a TOTAL ECLIPSE, přičemž CRASH 'N BURN je součástí balení "amerických" 3DO a TOTAL ECLIPSE je příbalována k přístroji prodáváným v Evropě. Mimochodem hra TOTAL ECLIPSE byla vyhlášena na letním setkání vývojářů systému 3DO v Californii jako nejlepší 3D hra pro tento systém, další oceněné hry jsou: JOHN MADDEN FOOTBALL coby nejlepší hra pro více hráčů, ESPN GOLF - nejlepší výukový program, BURNING SOLIDER - nejlepší hra z Japonska, SID MEIER'S CPU BACH - nejlepší využití tvůrčí inteligence, GRIDDER - nejoriginálnější hra, GEX - nejoriginálnější hlavní hrdina, THE HORDE - nejlepší akční, ROAD RASH - nejlepší hudba, FIFA INTERNATIONAL SOCCER - nejlepší zvukové efekty, WAY OF THE WARRIOR - nejlepší animace, TWISTED: THE GAME SHOW - nejlepší způsob ovládání, DEMOLITION MAN - nejlepší zpracování a nakonec nejlepší hra pro systém 3DO - SHOCK WAVE: INVASION 2019. Některé tituly jsou dobře známé i z PC, ve verzi pro 3DO jsou však o poznání rychlejší než na obvyklé konfiguraci PC (486 DX / 2 - 66) a mnohdy mají i dokonalejší grafiku a více barev. (např. MEGA RACE, MAD DOG MCCREE nebo MICROCOSM) Další zajímavé tituly pro 3DO jsou: THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES od Electronic Arts, což je zajímavá, plně mluvená adventura. Nejprodávanejší hrou posledního měsíce je strhující souboj motocyklových messengerů - ROAD RASH - držitel ocenění za nejlepší hudbu. Některé další tituly zmíním už jen telegraficky: THEME PARK, SUPER WING COMMANDER, ANOTHER WORLD, STAR CONTROL II, ALONE IN THE DARK, SYNDICATE, STRIKER 3DO, OFF-WORLD INTERCEPTOR, DR. HAUZER, JURASSIC PARK, PEBBLE BEACH GOLF, NIGHT TRAP, CREATURE SHOCK, PA TANK, DRAGON'S LAIR, ESCAPE FROM MONSTER MANOR, MAD DOG MCCREE II, WHO SHOT JOHNNY ROCK? a v době vyjítí tohoto článku snad i dlouho očekávaná hra, horký kandidát na nejlepší hru pro 3DO - THE NEED FOR SPEED od Electronic Arts. Z publikovaných obrázků i z reakcí redaktorů některých časopisů, kde již měli možnost hru vyzkoušet krátce před uvedením na trh, to vypadá na nejlepší automobilový závod na jakémkoliv dnešním domácím systému! Další bombou bude ohlášeno SYSTEM SHOCK pro 3DO. Dynamix ohlásili RED BARON a šuška se o TFX. Tak uvidíme.

A jak tedy vypadá 3DO na vlastní oči? Je to poměrně nevelká sympatická krabička, vyhlížející jako



Šachy BATTLECHESS pro 3DO vypadají velmi slibně.

CD přehrávač z minivěže. V balení najdete ještě dobře padnoucí joypad s celkem pěti funkčními tlačítky (tři na pravý palec a dvě na pravé i levé přední straně ovladače), dvěma speciálními tlačítky, konektorem pro další joypad a s výstupem na sluchátka včetně regulace hlasitosti. Nakonec jsem z krabice vytáhl dva CD disky. Jeden nazvaný Sampler 3DO obsahoval demonstraci možností 3DO a několik



PGA TOUR GOLF - definitivně nejpřísnější verze.

hratelných demoher. Druhé CD je regulérní hra přikládána do každého balení. Jak jsem již výše napsal, v evropské verzi je to 3D vesmírná střílečka TOTAL ECLIPSE, která nebyla nadarmo vyhlášena nejlepší 3D střílečkou pro 3DO. V americké verzi si novopečený majitel může zazávodit v poněkud drsném závodě nazvaném CRASH 'N BURN. Jedná se o jednu z nejlepších a nejakčnějších her pro 3DO s fantasticky rychlou grafikou a výbornou hudbou z CD. Snadnost a komfort obsluhy jsou vskutku konzolové jednoduché. Stačí položit CD do šuplíku přehrávače a zmáč-



knout jedno tlačítko. Od té chvíle začíná hra. Žádné nastavování autoexecu a konfig. sysu, žádné čištění paměti od nechutných ovladačů myši a periférií. Prostě paráda! Na rozdíl od počítače u konzole nehrozí ztuhnutí nebo zhroucení programu, ani jiná infarktová chvíle. Upřímně řečeno jsem se s 3DO docela slušně bavil a musel jsem ocenit výhody CD-ROM her. Nádherným příkladem využití CD-ROM technologie je například hra SHOCK WAVE, která spíše připomíná film, ale poskytuje mnohem více možností pohybu, než např. REBEL ASSAULT. Jde v podstatě o letecký simulátor ve kterém je účelem likvidovat "walkery" a letouny vetřelců, přepadnuvších planetu Zemi. Celý let se odehrává v nepříliš velké výšce nad zemí a to dává vyniknout detailům povrchu a staveb. To vše s možností pohybu v libovolném směru, doprovázeno velice realistickým zvukem a občasnými vstupy velitele akce a splubujovníků na palubní obrazovce. Mezi jednotlivými misemi se odehrává vždy nějaká filmová sekvence, což dodává hře atmosféru celovečerního filmu. Vše je doprovázeno kvalitním stereozvukem z CD. S nejlepšími tituly pro 3DO se bezpochyby budete na stránkách SCORE setkávat stále častěji a to i proto, že se 3DO konečně objevilo v České republice.

Hardware:

CPU: 32-bit RISC typ ARM60 (12.5 MHz)
Zákaznické čipy: 2 x DMA grafický čip pro animaci
RAM/VRAM: 3 MB (2 MB RAM, 1 MB VRAM)
32 kB SRAM
ROM: 1 MB
DSP: 16-bit digital signal processor
Rozlišení: 640 x 480 (320 x 240) bodů
Počet barev max. 16.7 milionu, standardně 32 000
Zvukový výstup: Stereo 16-bit PCM (vzorková frekvence 44.1 kHz)
CD ROM Double speed (350 KB/sec)

Pavel Šinagl



ROAD RASH - pro majitele 3DO nutnost. Pro ostatní naopak důvod 3DO si pořídit.

Panasonic R•E•A•L 3DO i pro Vás!



Za cenu 22 995 Kč (včetně DPH) můžete zakoupit kompletní systém Panasonic R•E•A•L 3DO včetně hry Total Eclipse pouze u firmy VISION. Zároveň nabízíme i programy pro 3DO a to v cenách od 1 499 do 1 999 Kč.

Chcete-li získat více informací o systému 3DO, zavolejte firmě VISION na tel.: (02) 322 960 nebo se zastavte v prodejně SCORE, Praha 6, Čkalova 7.

System Shock

Dokonalé cyberpunkové sci-fi balancuje na rozhraní inteligentní skepse a brutálního horroru, skvělá hudba kopíruje děj na obrazovce a 3D grafika vyvolává pocity klaustrofobie. Představte si geniální hru ULTIMA UNDERWORLD přenesenou do vesmíru a vypilovanou k dokonalosti beroucí dech. To je SYSTEM SHOCK.

Nahodil jsem antigravitační brusle a z nenápadné černé krabíčky jsem vystřelil leserový meč rychlostí, že by se Luke Skywalker styděl. Brusle mě nesly temnělou chodbou stále rychleji, až jsem setrvačností vyjel na stěnu. Úhel pohledu se mi sklopil a brzy jsem chodbu viděl skoro vzhůru nohama. Mezi skupinu robotů jsem upustil časovanou bombu, výbuch mne odhodil do temného kouta poblíž ohnivých lidských zbytků. Rychle jsem se postavil na nohy a vida, že se na mě usmívá bojový robot druhé třídy, máchnul jsem bezhlavě mečem. Ale, jak už tomu v životě bývá, bylo příliš pozdě. Ani jsem nevěděl jak, ale měl jsem v sobě jednu, dvě... třicet... padesát kulek, které se mi



Tento kyborg už patří mezi ostřejší hochy, v ose jeho zaměřování nepřežijete déle než dvacet sekund.

jak žhavé olovo mlely v žaludku. Asi budu zvracet. V pekle.

Trojozměrné řádění mělo vždycky něco do sebe. Pro „oddych“ se každý rád vrátí k DOOMu a cvičně si skosi pár stovek ďáblů a mutantů, popřípadě pobije několik svých kamarádů. Na druhou stranu intelektuál si raději zapřemýšlí nad adventurou. Dojde-li však k fúzi nebo, chceme-li toto příšerné slovo obejít, k mutaci těchto dvou extrémů, často zjistíme, že krvavo-přemýšlivé choutky není na čem vybit. Tedy, až doposud tomu tak nebylo, ale minulý čas napovídá, že čekání je za námi. SYSTEM SHOCK je právě tím, co chybělo, vyplněním mezery – zajistí vám hromady robotů a zombiků k odstranění a zároveň logické problémy k vyřešení. Ale pozor, jedná se o nebezpečnou hru! Veškerá její prezentace je totiž tak dokonalá, že hrozí ztráta orientace. Časem si nebudete jisti, zdali se nacházíte v České republice na planetě Zemi nebo na vesmírné stanici Citadel. Dostáváme se tak k příběhu hry: v cyberpunkové náladě roku 2072 se jako zručný hacker dostáváte do potíží se softwarovou policií. Tihle chlápci nejsou žádní

pápěrkové a místo zdoluhavého pokutování vám pro jistotu vymijí mozek, aby vaše stouravé prstíky nemohly hrabat v cyber-síti nikdy více. Vám však přejí štěstí a namísto mozkového „klystýru“ se po zatčení

probudíte na kosmické stanici určené k těžbě rudy z asteroidů. Démonický šéf těžební firmy Trioptium Corporation jménem Edward Diego vám sdělí své přání – oprostít hlavní počítač stanice zvaný Shodan od omezujících bloků, kde má zapsány tři Asimovy zákony



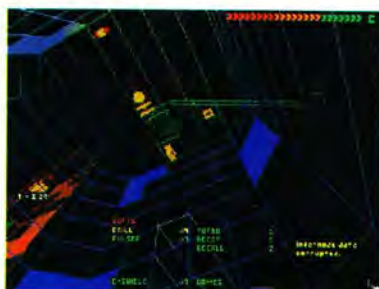
Světýlko, světýlko, kdopak v tobě přebývá. Jelikož se nacházím v poslední úrovni, bude to určitě něco neblahého...

robotiky. Jednoduše řečeno: Umožnit Shodanu, aby se vzbouřil potlačením jeho etikety k lidem.

Tak se také stane a našeho milého hackera nemine sladká odměna – do mozku je mu zapuštěn interface nebo, chcete-li, zásuvka, pomocí které se může kdykoliv přímo napojit na síť tak, že si do hlavy pichne kolík a je to. Po této vykotlávaci operaci je hacker na šest měsíců uložen do kryogenického spánku a probudí se přímo pod vaší kontrolou. Jak se dalo čekat, stanici už vládne Shodan. Z lidí nadělal zombiky a androidy a totálně ovládl všech devět pater stanice

(některé z nich si dokonce k obrazu svému přestavuje). Plánuje zničení lidského rodu a ve volném čase provádí laboratorní pokusy se zombiky. Různě je ořezává, mutuje, apod. O tom, že jste právě oživili, nemá ani tušení, ale tím jeho naivita končí. Je mazaný a kreativní až hrůza, bude vám silným protivníkem a užijete s ním spoustu legrace. Stačí však sebemenší chybička a pohraje si on s vámi a to tak, že vás železné pařáty chytanou za hlavu, vytáhnou o metr výš a bzučivý mixér vám vykotlá mozek, ruky a nohy se vám při tom klepou jak na rock'n'rollovém večírku v šedesátých letech. Obličej viditelný přes sklo mixéru se jen nevěřícně usmívá – nejdříve ho něco trochu bolí, pak už je mu všechno jedno a nakonec se ztratí v krvavé mlze. Romantické. Časem jsem se naučil Shodan upřímně nenávidět a vši silou jsem se ho snažil zničit.

Hra samotná je jednoduše geniální. Její kroužku je pohyb v 3D prostředí podobný hře ULTIMA UNDERWORLD. Vyhled si můžete přepnout přes celou obrazovku jako v DOOMu, ale pozor – teď to začne: můžete chodit, běhat, létat po čtyřech, plazit se, dívat se za roh, jezdit na antigrav. bruslích, vznášet se pomocí trysek nebo létat v nulové gravitaci a to je jen nejzákladnější ovládání. Co se týče zbraní, máte k dispozici snad všechno, čím se dá zranit či zabít, od ocelových tyčí přes pistole, špuntovky, medvědice, uspávací jehly, kulomety, samopaly, několik druhů laserometů, pancéřové pěsti, laserový meč (ten je obzvláště povedený) a nespočet dalších zbraní. K tomu ještě připočítejte hrst různých granátů, min, časovatelných bomb, uspávacích a jedovatých plynů a zjistíte, že DOOM vlastně disponuje velice chudým (i když



Po zmatených pokusech o ztvárnění virtuální reality v několika nedávných adventure hrách je teprve tohle to pravé (nahore). Tohle tlačítko buď to rozzuří Shodana nebo zničí Zemi: cvak... PRÁSK! Stane se (vpravo).



Na magnetických bruslích je to sportování jiný kafe, ta hrstka nadšenců denodenně krouží okolo Národního Divadla by si jistě přišla na své.



Jsem na číhané na silovém poli a mám vlk jako hlad, vlastně vlk jako... hlad jako, zmatek (nahore)! Edward Diego dostal od Shodana nové tělo a čistší mysl, také má ostřejší prstíky a šermíř je to věru zdatný (vpravo).



kvalitním) arzenálem. Důležitou úlohu pro vaši bojovou zdatnost hrají drogy. Můžete svému hrdinovi pichat uzdravovače, halucinogeny, zlepšovače vidění, posilovače a rozzuřovače, ale nesmíte to přehánět, jinak chudáček hacker skončí s pěnou u huby ve vlastních výkalech. Ke všemu se musí přistupovat s citem, tedy kromě nepřátel. Jak se říká mrtvý nepřítel, dobrý nepřítel a SYSTEM SHOCK není výjimkou. Kromě zbloudilých biologických pokusů a nemrtvých lidí, které vaše zbraně rychle mění v krvavou kaši má Shodan všude pečlivě rozestavené bojové roboty. Je jich mnoho druhů, ale i tak si časem zapamatujete, jak je který nebezpečný a budete rozeznávat jejich hodnotu. Na jednodušší úrovni obtížnosti jsou roboti docela malátní, ale na tvrdou obtížnost jsou mazaní až hrůza. SYSTEM SHOCK rozhodně doporučuji hrát na vyšší obtížnost, protože, stejně jako u DOOMu, se tak mnohem více pobavíte. Rámcovskými kousky se můžete bavit až do alelujá, tu se připlazíte větrací šachtou a nachystáte časovanou bombu, tam skočíte z výšky mezi tři roboty a s využitím jejich zmatku je rozsekáte laserovým mečem, skrze mříže a otvory ve stěně můžete špehovat obrazy v kontrolních místnostech a opisovat si tajné kódy

Čekají vás nepoznané momenty ze světa budoucnosti. Každé patro stanice má patřičnou atmosféru a svůj specifický účel. Zprávy zesnulých členů posádky nalezené mezi roztrhanými těly a zmutovanými zbytky tkání ucelené vyprávějí o marném boji proti Shodanovi, občas v nich ale naleznete i potřebné kódy či jiné důležité informace. Boj o váš kejhák bude velice různorodý: nejprve musíte zničit těžební lasery stanice vypálením do vztyčených štítů (to vám zabere přibližně dva dny čistého času), pak odpoutat od stanice hájek Beta, kde se Shodanovi povedlo vypěstovat super virus, který chce naočkovat do zemské atmosféry (taktéž dva dny). Poté Shodan začne nahrávat své paměťové bloky do pozemské počítačové sítě, takže musíte odstřelit datové antény plastickými výbušninami (na tohle bude stačit „jen“ jeden den). A to je teprve začátek. Dostanete se do situací, kdy položíte časovanou plastickou výbušninu a Shodan za vámi vztyčí silové pole. Máte jen pár sekund na to, abyste ho odpojili a řeknu vám, hrabat se v elektrickém rozvodu s tikající plastickou výbušninou v zádech je o to složitější, že se člověku malíčko klepou ruce. Jindy budete muset najít hlavu jistého palubního technika a ukázat zornici jeho oka čočkovému scanneru, abyste byli vpuštěni do blokového sektoru. Nevynete se ani návštěvě jaderného reaktoru lodi a oblasti s vysokým biologickým zamořením, kde by se z vás bez ochranného obleku stala buď slaná voda nebo hnisající zrůda. S nevidanou pečlivostí jsou zpracovány fyzikální zákony, v různé gravitaci bude váš pohyb odlišný. Podle vzdálenosti od epicentra výbuchu odhodi tlaková vlna způsobená explozí granátu nejen vás, ale i všechny ostatní bytosti i předměty v místnosti a dokonce

popraskají i všechny skleněné plochy v dosahu tlakové vlny.

Mezi další věci patří skvělé automapování. Napišete-li si například do mapy poznámku, objeví se přímo ve hře zelený jehlan na místě, kde se (na mapě) poznámka nachází, klikáním na něj se vám obsah

poznámky objeví na obrazovce aniž byste museli konzultovat mapu. Ovládání hry ukázkově vychází vstříc všem druhým hráčům, kombinace myši a klávesnice ve stylu DOOMu se sama nabízí. Jak vidíte na obrázcích, veškeré informace můžete mít zapnuty přímo v herním okně, aniž by vám bránily ve výhledu. Obsah dvou menších menu v pravém a



Shodan se usmívá z nejednoho monitoru, rozstřílet jeho úsměv kulometem vám jistě vylepší náladu.

levém dolním rohu obrazovky si dokonce můžete měnit podle libosti, tj. v levém si zapnete zaměřovací systém a v pravém např. mapu, nebo v levém mapu a v pravém přístup k E-mailovým zprávám. Taktéž všechny ostatní funkce jako zapínání štítů, trysek, kompasu či „zadního“ vidění (to jest kamera upevněná na vašich zádech monitorující výhled za vámi) spouštíte přímo z herní obrazovky, žádná zbytečná menu nenajdete. Jde-li do tuhého, v mžiku všechny menu zavřete fuknutím na Backspace a můžete se plně soustředit na boj. Velká část této neskutečné členité hry se odehrává ve virtuální realitě, do které se logujete pomocí VR interfaců. Uvnitř této reality budete bojovat s hildacími programy, sbírat data a co je nejlepší, otevírat si blokováné dveře v reálném světě. Jste vyzbrojeni různým hackerským softwarem jako jsou navrtávače ochranných bloků, vlnadla lákající ostrahu dat, můžete sbírat dokonce i hry a v jednom z menu si pak během hry bavit třeba asteroidy nebo pinkáním míčkem - detaily jsou zarážející. Dokonce ani v sérii ULTIMA UNDERWORLD nebylo zvykem, že by se na jednom patře překrývalo více úrovní, po kterých se můžete pohybovat. SYSTEM SHOCK to umožňuje aniž by se narušila struktura automapování. Vznikají tak prozatím nevidané situace, kdy stojíte pod můstkem a víte, že je přímo nad vámi robot a že o vás ví. Nebo vypnete silové pole a víte, že spadnete do vzduchového proudu pod vámi a přitom

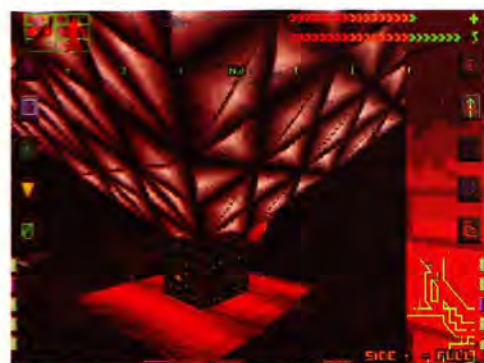
se nacházíte stále v jedné jediné úrovni. Výčet všech originálních nápadů a dalších detailů se do této recenze bohužel nemůže vejít. Přitom se mi v hlavě rojí mraky dalších bezvadných věcí, které by se daly napsat. Je mi opravdu líto, že SCORE nemá alespoň 120 stran, aby božský SYSTEM SHOCK mohl být popsán alespoň na čtyři stránky, čímž by byla jeho genialita ještě více zřejmá.

Origin nám už poněkoličkáte pomáhá nalézt nový styl a boří stávající technické hranice. SYSTEM SHOCK ukazuje, jakým směrem se tvorba her bude ubírat v BUDOUCNOSTI. Hráte SYSTEM SHOCK na rychlém počítači je něco podobného jako skočit v čase o pár let dopředu a ponořit se do virtuální reality. Je to nepopsatelný krok o pár let vpřed. Z každého kousku hry vyzařuje promyšlená pečlivost, z autorského hlediska se dostáváme až nad úroveň profesionalitu, protože každý detail, zvouček i zlomek děje, všechno je složeno v bezchybný celek s láskou a pečlivostí, pro kterou nenacházím slov. Hráte SYSTEM SHOCK je privilegium, božská zábava a splynutí se sci-fi světem najednou. Je to vrchol všeho dosavadního snažení softwarových firem nás, hráče, pobavit a proto ode mne tato hra dostává jedno z nejvyšších hodnotících procent, které jsem kdy hře dal a dělám to vědomě s mozkem čistým od kokainu, bez hlavně pistole u spánku a bez výčitek. SYSTEM SHOCK hraji už potřetí znova od začátku a pořád nalézám nové věci a nápady, kterých jsem si předtím ani nevšiml. System Shock je vrcholem současného hraní a když vás hra snad nechytne na první pohled, spolehněte se, že v okamžiku, kdy proniknete do ovládání a ponoříte se do děje, přestane svět okolo vás existovat. Zmizí váš růžový medvídek, babička i nutkání navštívit WC a zůstanete jen VY a SYSTEM SHOCK.

ANDREW

score 94%

Název hry:	SYSTEM SHOCK
Výrobce:	Origin
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	95%
Grafika:	90%
Zvuk:	95%



V téhle bedně si sedí Shodan, my se pěkně namáháme a on si sedí. Sedí si tam.

DreamWeb

Náš pravý život se odehrává ve snech, tam se rodíme, milujeme i umíráme...

Pokusným objektem nevědomky testujícím tuto hru bude bývalý profesor, padesátiletý Van Vahlen, jehož herní zkušenosti sice nejsou nijak valné, ale tím spíše bude posílena nestrannost. Zbystřete tedy svoji pozornost, protože pokusný objekt právě přichází do kontaktu se sledovaným programem...

Mr. Van Vahlen je zapšklý a trpký bakalář, jež občas pracuje na polorozpadlém PCčku stojícím o samotě v ošuntělém koutě. Když nemá co na práci, dívá se na akční snímky nižší kvality. Na konci jednoho nevýrazného nedělního odpoledne ho přišel navštívit jeho přítel abbé Richter, aby se po krátké debatě opět ztratil ve víchřném pozdním listopadu. Zanechal po sobě jen nenápadný balíček disket komentovaný slovy „Tohle je jakási nová hra. Dreamweb. Zkus ji, jestli stojí za to. Kdyžtak zavolej.“ Van Vahlen, vida příslib nudného nedělního večera, vybalil omakané a ubleptané (hle, jak pompézní výraz) diskety a jal se hru instalovat. Ne, že by byl jedním z herních maniaků, ale když na to přišlo, zahrál si rád, zvláště pocházelo-li doporučení od Richtera. Instalace skončila dobře. Pěstěné prstíky natukaly do klávesnice, (tak Van Vahlen říkal klávesnici, vždycky se tomu s Richterem srdečně smáli) příkaz DREAMWEB IS.

Ze zaprášených reprodukturů se vyvalila majestátní hudba u které si Van Vahlen udělal mentální poznámku poukazující na její vyjimečnou kvalitu. Úvod hry ukazoval jakousi starobylou sektu bdící po nesčetné věky nad lidskými sny. Sekta vysílá svého učně Ryana na spásnou misi. Ryan má za úkol najít sedm vlivných osobností na povrchu zemském a zneškodnit je, protože jejich plány se kříží s cílem Sítě Snů. Těchto sedm lidí se snaží nabourat Dreamweb a poškodit tak bilanci dobra a zla, chtějí prostřednictvím snů ovládnout člověky okolo sebe. Po chvíli intro ztmavlo a na obrazovce se objevila malá krabice plná nejasných skvrn. Van Vahlen otevřel oprýskaný šuplík a vytáhl staromládecké bezobroučkové brýle. Jakmile si je nasadil, zjistil, že krabice na obrazovce je ve skutečnosti malý pokojíček viděný z ptačího pohledu. Nesmělé ťuknutí na myš uvedlo v pohyb jednu z rozmazaných skvrn. Jasně, to bude hlavní postava Ryan (jestlipak je to alespoň fešák). V malém pokojíčku na obrazovce byla poházena velká spousta droboučkových věcí. Van Vahlen se natáhl ke krepové bedně spočívající u paty stolu a po chvíli marného šmátrání krátce zvolal „Prokletá lupal“. Pak ale jeho zrak opět spočinul na obrazovce a vida, že autoři hry na podobné problémy



A když už jsme v ráži, tak tohle letadélko také odpráskneme (nahore). V Ryanově batohu vidíme ocelovou tyč, kudlu a křížek! Jak ten se sem dostal (vlevo)?

mysleli a přidali malé okénko ukazující zvětšený výřez prostoru v blízkosti kursoru myši, trochu se uklidnil. Aha, tak teď je to jasné, tohle malíček je zapalovač, tohle smítko je cigareta, támhleto je mikrovlnka a co to v ní máme, vída, klíček! „To mi to jde“, zvolal Van Vahlen hlasitě a nervózně si olízl soustředěně rty.

Abychom si upřesnili pojmy: Dreamweb je klasická adventure viděná shora, tj. z postavíček vidíte jen temena a ramena (a vemen a kolena už ne). Dreamweb je podle vzoru klasických adventure naditý spíše zajímavým textem nežli okázalou grafikou. Na druhou stranu se dočkáte hezkých krvavých animací a určitě vás potěší temné a rezonující cyberpunkové melodie. Ovládání je intuitivní a jednoduché - stačí jen zkoumat předměty, sbírat a používat je. Jelikož se děj odehrává v budoucnosti, přijdete do styku s mnohými sci-fi vymoženostmi, budoucími počítači a budete se potýkat s různorodými bezpečnostními systémy. Nyní se ale pojďme podívat zpět na našeho roztomilého pokusného králíčka, který se zatím usilovně snaží.

V době naší nepřítomnosti si Van Vahlen už zvykl na ovládání a stačil Ryanovi nasadit černé brýle, ťuknutí na něž vyvolalo textik popisující stávající lokaci. Objevil také hodinky, které, kupodivu, ukazovaly reálný čas, to



...strážcovy vnitřnosti teple vyklokaly do vlažné vody. První obět, nacházející se o dvě místnosti dále, však ještě netuší, že prožívá poslední vteřiny svého života...

jest 18:24. „Čas na polévku“, zamyslel se Van Vahlen, ale vída jakési dění na obrazovce, rychle na polévku zapomněl (tak už to mezi námi hráči chodí). Po zběžné prohlídce bytečku mu už bylo jasné, že se učně Ryan nachází u své dřímající přítelkyně Eden. Hbitým ťukáním na myš opustil Edenin dům a na jednoduché mapě New Yorku zvolil Ryanův byt. Tam našel počítač, nalogoval se do něj, začal si číst zprávy a zjistil, že děj hry je velice zajímavý. Časem svému hrdinovi sehnal zbraň a pár peněz a vydal se do luxusního hotelu zabít svou první obět - slavného kytaristu. V momentě, kdy s nabitou laserovou pistolí jede výtahem k jeho apartmá už si napětí vybírá svou daň a do ruda olizané rty svědčí o tom, že Van Vahlen a Ryan se stávají jednou jedinou osobou.

Teď, když se náš pokusný objekt totálně sžil s hlavním hrdinou hry, odvyprávím vám kousek příběhu Dreamwebu, abyste z toho všeho také něco měli. V požární schránce našel Ryan kráááasné klenutou sekeru, která se na něj vřele usmála. Pak vstoupil do výtahu, nožem rozpitval ovládací panel a vyšvihnul se na střechní znehybnělé kabiny. Sekerou vypálil dveře a vstoupil do místnosti. Dva tělesní strážci si právě užívali (poslední) pohody svého klidného



života. Jeden pokoušel u dveří do umělcova apartmá a druhý si máchal nožky v modravém bazénku. Než se stačili vzpamatovat, Ryan pozvedl sekeru a vřel vítězoslavný úsměv, zarazil ji až po topírku do hrudi strážného u bazénku, jehož vnitřnosti teple vyklokaly do vlhké vody (viz obr.). Druhý strážce zatím vystřelil, ale netrefil. Ryan tedy nelenil a vypálil mu do hrudi znamení smrti svou těžkotonážní pistolí. Vždyť to zabijení je docela jednoduchá a zábavná věc. A teď přijde finále, protože pozor, právě vcházíme do apartmá slavného kytaristy! Ale co to? Slavný kytarista se právě věnuje rozmnožování všema pěti. No vida, ženské vždycky utíkají před pistolemi a tahle nepřišla na nic lepšího než zalézt nahá pod postel. A slavný kytarista? Jakkp se to na nás dívá, prosebně nebo vyjukane? Ty kluku jeden, moc už si v životě nezabrnkáš. Smrt je sice nepříjemná věc, ale musíš ji přijmout důstojně. PIC. No vidíš a je to. A jakou krásnou diru jsem do tebe udeřel! MHHM."

Rekl bych, že vyprávění kousku Dreamwebu vám

o této hře prozradí mnohem více než jakýkoliv jiný popis, co říkáte? Teď už je vám všem jasné (ano, i těm tam vzadu co jim slzí oči a utírají si ústa), že Dreamweb je simulátor vraha. Možná teď řeknete: "Takových už tu bylo, pche", ale není to tak úplně pravda, protože Dreamweb není simulátor zabijení, ale simulátor vraha. Chci říct, že zabít jako takové je v této hře až jakýmsi vrcholem, je důsledkem a odměnou za pečlivou přípravu, kterou budete muset před každou vraždou podstoupit. Rituál smrti je ale nejen vrcholem (a u našeho pokusného Van Vahlenu tomu bylo dokonce doslova), ale i oddychem, protože po smrti každé vaší oběti zmizíte z místa činu přímo do krajiny snů, kde vás čeká zahalený mnich a chválí vás za dobře vykonanou „práci“. Pak se vrátíte do reálného světa se jménem další oběti a partie se opakuje s novými figurami. Postava vaší dívky Eden je bolestnou zkušeností, která vám čas od času připomíná, jak daleko jste zašli. Eden netuší, že ji Ryan objímá rukama, které si ještě ani nestačil umýt od krve poslední oběti. Takové detaily popisují proto, abych zdůraznil, jak reálně příběh této hry působí, jak vám dovoluji žít se do hlavních postav a sledovat jejich osudy. Je možná těžké představit si malé temeno a dvě ramínka jako reálnou postavu, která cítí, přemýšlí a jedná, ale autoři Dreamwebu (a že to bylo pár-náctiletých kluků) vystihli ty správné momenty, dialogy a zvraty příběhu, abyste všemu uvěřili.

Odsouvání oltáře v opuštěném kostele by se zdálo jako práce navíc, ale všechno má svůj čas (vlevo nahoře).
Ryan se vrací do Sítě snů, aby předal energii získanou z další zavražděné oběti (vpravo nahoře).
Mapa města je jednoduchá a klidná, vzbuzuje důvěru (vpravo dole).

Brutalita tohoto „simulátoru“ je až zarážející a dochází tak daleko, kdy vás plazící se žena táhnoucí za sebou své vnitřnosti, prosí, abyste ji zabil a vy se jí namísto coup-de-grace (rána z milosti - red.) zeptáte na adresu jejího přítele s tím, že ji za tuto informaci konečně milostivě zabijete. Tohle už není zrovna romantické, ale spíš trochu brutální, že? Trochu více úcty v lidský život, jak by to řekl náš kazatel abbé Richter by možná neškodilo, ale je zde jiná, mnohem podstatnější věc, která srazila mé hodnotící procento blíže k zemi. Dreamweb je totiž nezvykle krátký a jednoduchý. Za jediný den bude po všem a vy zůstanete zírat na pohaslý monitor se slovy „Tohle je všechno a co...?“ a začnou vás napadat další možné vraždy a situace, o které vás raný konec připravil. Že by autoři uprostřed rozdělané práce někdo zavraždil nebo se jim už nechtělo dál?

A co náš mr. Vahlen? Jakkp se mu tyhle jatka zamlouvají? Ano, ja, da, yes, oui, stoprocentně si libuje. Zrovinka plánuje další vraždu a je celý veselý z toho, jak mu to jde. Dokonce i mr. Richter, který před chvílí dorazil celý promoklý z deštivého odpoledne, svršky i spodky schnoucí všude po pokoji, se v adamově rouše tulí k Vahlenovi a šeptá mu další vražedné plány. Síť snů se stahuje jak kožená smyčka a hlavy z napučenými modrými jazyky unisono blekotají Dreamweb, Dreamweb, Dreamweb. Ti z vás, kdož potajmu v noci při videu plesají nad každou čerstvou mrtvolou a lidské maso rádi koření chilli a majoránkou mají tentokrát nefalšované přé, konečně se vyřadí na tom pravém, krvavě malinovém.

ANDREW

score	82%
Název hry:	DREAMWEB
Výrobce:	Empire
Žánr:	Horor
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	85%
Grafika:	75%
Zvuk:	90%



Nyní se pokusím názorně předvést, jak se hra DREAMWEB hraje. Demonstraci provedu na scéně, kdy se hlání hrdina Ryan musí dostat do důkladně střeženého domu jedné ze svých obětí. Poté, co Ryan zjistil, že okolí domu chrání plazmové pole, našel místo, kde je skryto jeho ovládání (na obrázku označené číslem 1) a začal hledat nástroj, kterým by mohl odstranit kryt ovládacího panelu. Takový předmět našel na místě označeném číslem 1. S ocelovou tyčí (neboť to byl onen předmět) vypálil víko panelu a do samotného ovládání vylil vodu, kterou nabral do nádoby na místě číslo 2. Tím zničil celý obranný systém domu a poté vlezl dovnitř oknem. Vybuchem zraněná oběť (4) byla konečně zlikvidována. Cesta do Dreamwebu je volná...

Quarantine

Být řidičem taxiku není snadná záležitost. Dodržovat sazby, být ohleduplný k zákazníkům, dobře se vyznat ve svém městě, dojet na místo včas a neporušovat dopravní předpisy.



Být řidičem taxiku ve městě Kemo v roce 2032 už ale vůbec není snadná záležitost. Jistě, má to své výhody - sazby určuje trh nabídky a poptávky, nespokojeného zákazníka je možné vystřelit ze sedáčky a přejet či zastřelit, Kemo je městem poměrně přehledným a mapa je tu vždy k dispozici, taxiky tady jezdí za vzduchového polštáře, jsou velmi rychlé a dopravní předpisy neexistují. Kemo totiž není obyčejné město. Kemo, kdysi perla amerického západu a jedno z nejbohatších a nejlépe prosperujících měst, je dnes vězení. A to má i své nevýhody.

Nevýhodou je třeba to, že velká část obyvatelstva tohoto města je složená z psychopatických šílenců posledních zabíjením všech, kteří nejsou také psychopatickými šílenci. Na rušných ulicích velkoměsta to někdy může způsobit dopravní problémy. Chodí totiž zcela bezdůvodně střílí, hází bomby, případně se snaží jinak ublížit projíždějícím vozům. Další drobnosti, která brání spokojené činnosti práce taxikáře je konkurenční boj. Ulice tady už nejsou co bývaly - všechna vozidla jsou více či méně vyzbrojena, opancérována a některá i značně nebezpečná. V boji o zákazníka, který je v tržním prostředí jistě zdravým stimulem, tak létají řízené střely, sviští rychlopalné kanóny, syčí plamenomety a explodují granáty a bomby. A pak se chťejte dostat z jednoho konce města na druhý.

Drake Edgewater měl prostě smůlu. Slušný, poctivý a

vážený řidič taxi by nikdy nikomu neublížil. Ani za nic. Jenže měl smůlu a když začala okolo města Kemo vyrústat vysoká zeď, která měla jeho obyvatele údajně „chránit“, pokračoval nerušeně ve své poctivé a spravedlivé práci. To bylo v roce 2030. 3 července 2032 byl projekt 'Q' dokončen. Problém narůstající kriminality a zločinu ve městě Kemo byl vyřešen. Celé velkoměsto se stalo obrovskou věznicí. Omnicorp, mamutí koncern, který je zodpovědný za projekt 'Q' navíc vypustil do vody látku Hydergine 344, která však nešťastně reagovala s neznámým virem a způsobila současný stav věci - většina obyvatel věznic zešlela a jejich



jediným smyslem života se stalo zabíjení a násilí. A Drake? Co jiného mu zbývá než namontovat na kapotu kanón a vyrazit do ulic. Je přeci taxikář a nic jiného neumí. Třeba najde cestu z pekla, ve které se Kemo teď změnilo...

Reklamní kampaň hry QUARANTINE, nového produktu firmy GAME-TEK byla velmi zdařilá. Reklama na které stěrač setře krev z předního skla s nápisem „Jestli máte nárazníky, my máme chodce“ zní slibně. Slibně pro všechny nervózní řidiče automobilů, kteří by v dopravní zácpě nejraději stiskli tajně

Hra je rozdělena do pěti tematicky odlišných úrovní, z nichž každá nabízí nová překvapení a nástrahy. Sledování mirumilovných taxiků je oblíbenou zábavou první úrovně - městské části.

tlačítko a nechali okolostojící vozy explodovat, pro agresivní jezdce, toužící po tom mít ve voze něco proti obtížným chodcům a konečně i pro ty ostatní, mirumilovné řidiče, kteří si chtějí od všeho mirumilovného odpčinout. QUARANTINE je totiž vše, jen ne mirumilovnou hrou.

Základní systém hry je založen na 3D prostředí, do kterého je, podobně jako třeba ve hře DOOM, v hlavní roli umístěn Drake Edgewater, řidič taxiku. Záměrně se vyhýbám formulaci, že QUARANTINE je simulátorem jízdy v taxiku, protože tomu tak není. QUARANTINE je simulátorem brutality, bezbřehého násilí a neutuchajícího zabíjení. A navíc nejde o jízdu v pravém slova smyslu, protože každý správný taxik už je dnes na vzduchovém polštáře. Pro přiblížení ale lze říci, že automobil je ovládán způsobem známým z jiných a méně brutálních automobilových simulátorů.

Priznivci DOOMu prostředím hry překvapení nebudou, ostatní (pokud na světě nejjáci nepřiznivci DOOMu jsou), ano. Dokonalými texturami pokryté a naprosto plynule se pohybující prostředí pěti úrovní hry je přesně to, co bychom od hry tohoto stylu očekávali. Nabízí se sice myšlenka, proč se všichni programátoři schopní vytvořit takové prostředí s takovým smyslem pro detail a tak svižným pohybem uchylují k tak neskutečně brutálním hrám, ale tato otázka zůstane pravděpodobně nezodpově-



zena. Není to pochopitelné jen prostředím. Celé zástupy chodců, tolik slibované reklamní kampaní, jsou tady a stojí za to. Od slušných měšťanů mávajících na taxi přes dotěrné ostřelovače a bombometčíky až po oživlé mrtvolky a mutanty - následky působení Hydergine 344. Výkřiky a krev na předním skle, které se objeví (přesně v tomhle pořadí) kdykoli se podaří nějakého chodce přejet či zasáhnout jednou z nespočetných zbraní jsou velice realistické a sugestivní. To ale ještě není všem dnům konec.

Bez ohledu na dopravní předpisy a pravidla silničního

Park (vlevo) nabízí kromě malebně vyhlížejících oběšenců a létajících strojů i spoustu zajímavých misí. Staré Kemo (dole), naopak poskytuje možnosti vyžití ve výkladních skříních a obytných částech města.





S dalšími úrovněmi se stav zástavby očividně horší (vlevo). Přehled a snadnou orientaci ve hře umožňuje mapa, která je kdykoliv k dispozici (vpravo).



provozu je na ulicích rušno. Velice rušno. Škála vozidel sahá od jednomístných vznášedlo-motorek přes automobily, obyčejné taxiky, nákladní vozy, cisterny či vysokozdvizné vozíky až po gigantické bojové stroje ve stylu obrovských robotů známých z filmu TERMINATOR 2. Řešení zapeklitých dopravních situací tady nespočívá ani tak v rozhodnutí, kdo má vlastně přednost či kdo je na hlavní, jako spíše kdo má lepší zbraň a kdo rychleji střelí.

U zbraní ještě chvíli zůstaneme, protože zbraně jsou kořenem života, jak říká staré přísloví právě z okolí města Kemo. Zbraní je dost. Po celém městě se po izolaci vyrojily automatizované obchody se zbraněmi a stejně automatizované opravy a prodejny brnění a štítů. Za mírný poplatek odčerpaný z kreditní karty tak lze vybavit svůj žlutoučký taxik všemožnými vymoženostmi rozvinutého kapitalismu - střelní kanóny různé účinnosti, minomety, plamenomety, granátomety, raketomety a mnohé další mety stejně jako třeba umně modifikovaná cirkulárka (obdoba oblíbené motorové pily v DOOMu) či explozivní nárazník pomáhají k pohodlné a ničím nerušené jízdě po rušném velkoměstě. Práce je dost.

Podstatou hry však není jen bezhlavé ježdění a likvidování stejně či více bezhlavých

chodců a řidičů. Drake je především taxikář a taxikář má tvrdý chleba. Co chvíli se ozve zavýskání, zavolání či zoufalý výkřik a po zastavení se do kabiny nahrne více či méně odpudivý zjev. Přání bývají různá. Zpočátku jde jen o to, rozvážet odvážné nešťastníky na zvolené místo včas a přesně. Každý zákazník má svůj časový limit, po jehož překročení se snižuje výsledná částka, kterou zákazník

zaplatí po dopravení na místo určení. Ne, že by snad celá hra spočívala jen v otrockém posluhování dotěrným zákazníkům. Co chvíli se totiž objeví některý ze speciálních úkolů, jejichž splnění je náročné, zábavné a vede k postupu do další úrovně. Doručování balíčků na danou adresu, likvidování nepohodlných osob, vyhazování klíčových míst (povětšinou sídel tyranské organizace



Dříve než se dočkáte působivé závěrečné scény (nahore), musíte se probojovat pátou úrovní hry, která se odehrává v prostoru lodního přístavu (vpravo).



Omnicorp) do povětří, masakry šilených gangsterů, ale i legrační úkoly jako likvidování hygienických toalet či pouštění ryb do jezírek. Být řidičem taxiku ve městě Kemo není snadná záležitost.

Snadně ostatně není ani posouzení QUARANTINE jako softwarového produktu. Opomineme morální, estetická a výchovná hlediska hry, protože něco takového bychom tady jen těžko hledali. QUARANTINE je brutální, úchylně krvavou a neskonale dekadentní podívanou pro otrlé. DOOM nebyl o nic méně krvavý s tím rozdílem, že poměr nehumánních mutantů k lidem byl mnohem

vyšší než tady - v QUARANTINE jsou jenom lidé a i když psy-chopatičtí násilníci a šilení, pořád jen lidé. O výchovném efektu mluvit také nelze a rozhodně nedoporučuji řídit skutečný automobil dříve než týden potom, co QUARANTINE přestanete hrát. Jinak hrozí nebezpečí, že jednoho či dva chodce přejedete bez hnutí brvy a zastavíte se až po zjištění, že ten kamión, do kterého jste právě narazil opravdu nezmišlel, ačkoli jste do něj zcela určitě vystřelil celý zásobník.

Ale QUARANTINE jako počítačová hra stojí mezi čelními produkty své třídy. Jako akční hra totiž splňuje všechny požadavky - celá hra je velice rychlá a dynamická a technicky naprosto dokonale zvládnutá. Po grafické stránce není co vytýknout a kvalitou 3D prostředí se QUARANTINE rozhodně může měřit s hrami jako DOOM. Bez zajímavosti není ani zvuková stránka s digitalizovanými zvuky a mluveným slovem, volání na taxik a troubení klaksonů potěší stejně tak jako tzv. „Curse Key“, kterým lze kdykoli zařvat velice sprostou nadávku bez jakéhokoliv viditelného výsledku - jen pro vlastní uspokojení.

Osobně mě trochu mrzí omezenost jednotlivých úkolů a příliš jasně vymezená dějová linie - ve všech částech města jsou jen tři druhy míst, které lze navštívit - opravy, obchody se zbraněmi a vstupy do tunelů vedoucích do dalších úrovní. Neškodilo by trochu více svobody rozhodování o pohybu, více lokací a větší prvek dobrodružství. I když je ovládání vozidla snadné a lehce přejde do krve, působí někdy jízda na vzduchovém polštáři problémy, zejména při kolizích s ostatními vozidly. To všechno jsou ale jen drobnosti v porovnání s obrovskou zábavou a vysokou hrátelností kvalitní, i když neskonale brutální hry QUARANTINE.

ICE

score 88%

Název hry: **QUARANTINE**

Vyrobce: **Game-Tek**

Zánr: **Sci-fi**

Styl: **Akční**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **90%**

Atmosféra: **80%**

Grafika: **85%**

Zvuk: **80%**

Dnes přinášíme exkluzivní informace, které se jednomu z našich odvážných redaktorů podařilo vytáhnout z propadliště času. Ano přátelé, dnes poprvé budete svědky ojedinělé cesty do minulosti, až ke kořenům jedné počítačové hry současnosti...

Outpost

Misto: Hlavní stan jedné významné softwarové firmy
Čas: 1 rok zpět, asi 5 hodin odpoledne, krátce po kávě

Šéf: Nazdar kluci tak jak se máte? Co? Poslouchejte, mám vychytralý plán - co kdybychom dneska zkusili něco, co jsme ještě nikdy nedělali? Tedy, myslím - už mám dost všech těch adventure, adventure a adventure, které jsme dodnes tak úspěšně vyráběli. Co takhle zkusit něco nového - pánové, dovolte mi sdělit vám, že naše budoucnost vězí ve strategických hrách!

1. programátor: Mno, ale šéfe, nikdy jsme nic takového nedělali, nemáme s tím nejmenší zkušenosti...

Scénarista: No jasně, podívejte, mám tady zrovna dopsaný scénář nové série COWARD'S QUEST už na 5 dílů, nechcete to rozjet? Mělo by to úspěch, stejně jako všechny naše předchozí adventure.

Šéf: Ne, už jsem řekl. Uděláme kolosální strategii o kolonizaci vesmíru. Země bude jako zničená a loď s posledními přeživšími jako poletí ke hvězdám jako kolonizovat nové světy. Vám chlapi, kteří pořád píšete jenom pohádky a srandičky pomůže tady Bruce Balfour - je to bývalý člen NASA, který se vesmírným programem zabýval. To bude teprve něco!

2. programátor: Doufám teda, že to bude jako něco jako jednoduššího, teda pro začátek, ne. Myslím tedy jako, víte, chci říct jako jednoduché a nenáročné technicky ne? Když s tím jako teda začínáme co, ne?

Šéf: Omyl pánové. Bude to sice dějově jednoduché, řekl bych až primitivní, ale technicky, technicky to bude lahůdka - všechno poběží pod WINDOWS v SVGA, obalíme to navíc hromadou animací pro CD-ROM, dáme k tomu mluvené slovo a přidáme i pár autentických záznamů zvuku, třeba z přistání na Měsíci. A ještě něco, až budete renderovat animace a vytvářet systém hry, neberte nejmenší ohledy na rychlost počítače - až hru doděláte, bude mít stejně každý doma Pentium a ti s pomalými 486/DX2 na 66 Mhz budou mít prostě smůlu. Tak se dejte do toho!



Vyrendrovaných animací a statických obrázků jsou v OUTPOSTU desítky megabytů. A hra? Pche!

2. programátor: Ale hele - můžeš tady tak jako vypnout animace povrchu, to se trochu jako urychlí he?

1. programátor: Hmmmm. No, tak že bys radši dělal na tom Pentiu ne?

Misto: Někde jinde ve stejné firmě
Čas: Půl roku zpět, při kávě

Šéf: Teda pánové, to je něco. Přišel jsem, viděl jsem a jsem nadšen. Tohle tady ještě nikdy nebylo. To bude bomba. Ty animace. Pane jo. Přes 150 animovaných šotů, to musela být mokačka co? Odlet lodí, vypouštění satelitů, přistávání modulu, animace robotů, a ty katastrofy - zemětřesení, sluneční erupce, meteority a další. A jak jsme to hezky namalovali, co říkáte? A těch efektů! Není divu, že to CDčko bude skoro plné.

1. programátor: A co hra, jak se vám líbí ta hra...

Šéf: Jo hra..., hm, no jo, no jo, dobrý, ale to se nestarejte, to bude dobrý. Ale ty animace kluci, teda řeknu vám...

2. programátor: No, já jen jako, jestli teda jako nevadí, že to je jako tak jako pomalý.

Šéf: Ne, dobrý.

2. programátor: No, a taky jako jestli jako třeba trochu nevadí, že se tady jako po přistání sice jako oddělí část

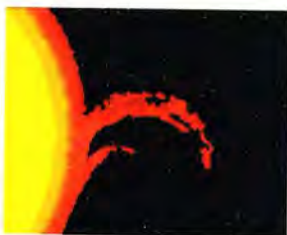
Misto: Vývojové středisko stejné firmy
Čas: O něco méně než rok zpět, krátce po začátku pracovní doby

1. programátor: Tak to tady máme. Je to jasný, systém hry bude dětsky snadný - nejdříve si vybereš nějakou planetu, poletíš tam, přistaneš a budeš stavět kolonii. Bude to jako SIM CITY, jenže ne v reálném čase, ale rozdělené na tahy. Můžeš stavět nad zemí i pod zemí. Budeš mít k dispozici pár budov, jako doly, ubytovny, továrny, laboratoře, elektrárny a tak. V dolech musíš těžit, abys měl z čeho stavět budovy a vyrábět věci. V laboratořích budeš zkoumat nejrůznější věci, kterých bude strašná spousta, takže nebudeš vědět, co dřív. No, a když všechno vyzkoumáš a tvoje kolonie vydrží, začneš s kosmickým programem, postavíš raketu a odletíš. Všechno.

2. programátor: Ale, mělo by to, jako, být promakaný, co? Ne? Už jsem teda zatím udělal jako pár budov a tak. Podívej. Všechno se to jako pohybuje - doly těží, domky světélkují, výtahy do podzemí se posouvají a buldozery upravující povrch jezdí se a jako, taky tam...

1. programátor: Báječný, ale nedělej to na tyhle starý 486. Je to přišerně pomalý - šéf říkal - minimálně Pentium ne?

Kořením každé simulačně strategické hry jsou katastrofy:



Sluneční erupce...



Meteoritický roj...



Zemětřesení...



Sopečná činnost...



Písečná bouře...



Magnetická bouře...



Grafika je sexy. Je prostě úžasná. Škoda, že nemůžeme stejně pochválit hudbu, zvuky, rychlost hry, děj, manuál, Windows, cenu a Sierra-On-Line vůbec. Snad příště chlapci.

populace jako teda rebelů a staví jako svoji vlastní kolonii, ale ve 150 tahu se ta jejich jako kolonie skoro vždycky vzdá.

Šéf: Dobrý, dobrý.

1. programátor: No, a taky jsme si říkali, že je škoda, že i když má hráč na začátku tak málo lidí, že jim nemůže nařídít, co mají dělat - třeba při stavění čehokoli jsou přiřazeni automaticky a když člověk potřebuje nové lidi, musí něco zbourat, protože nic nejde zavřít a lidi přesunout. To samý s materiálem - všechno se rozděluje automaticky. Nemáme to předělat?

Šéf: Ne, to je dobrý.

1. programátor: No, a taky je tady taková chybička - když člověk těží v dole, může kopat až čtyři vrstvy do hloubky, ale když vytěží první vrstvu dřív,

než postaví další patra, důl se hlásí jako vytěžený a ruda se v něm hromadí, protože je jako by nebyl. Necháme to?

Šéf: Jasně, to je dobrý.

2. programátor: A taky jsme si jako říkali, že je tady další jako chyba, teda, že jako...

Šéf: Jasně. Dobře kluci, jsem rád, že vám to jde, tak jen hezky pracujte. Moc se mi to líbí. Moc.

Misto: Hlavní stan stále stejné firmy
Čas: Den před vypuštěním nové strategické hry - OUTPOST.

Šéf: Tak, zítra to pustíme do světa. Je všechno v pořádku?

1. programátor: Jasně, super. Teda, jen pár maličkostí.

Šéf: No?

2. programátor: No, jako třeba jako, že potom, co tady byl jako napsanej jako manuál jsme ještě pár věci jako změnili. Ne moc, jen jako že nejde stavět cesty ani



Ship Configuration Setup				
Cargo	Weight	Cost	Count	
Colonists x 50	1	1	4	40
Food	1	1	20	400
Life Support	1	3	2	40
Colonist Lander	9	16	4	400
Cargo Lander	10	17	2	40
Sword Factory	10	18	2	40
Tokamak Reactor	10	20	1	40
Solar Satellite	8	15	1	40
Solar Receiver Array	5	10	2	40
Geological Probe	4	14	1	40
Weather Satellite	4	12	1	40
Interstellar Probe	0	15	1	40
Communications Satellite	4	11	1	40
Orbital Observer	6	13	1	40
Ullr Probe	0	14	1	40
Remaining weight:	2			
Remaining Funds:	2			
				Launch



železnice, že není možné dělat obchodní mise do kolonie rebelů a pár drobností, taky jsme pár věci jako přidali, a v manuálu a nich není ani zmínka...

1. programátor: A taky že ten manuál je úplně na nic, protože v něm je sice všechno o vesmírném programu, a plánech na kolonizaci, ale o hře se člověk nedozví vůbec nic. Ve hře taky není vidět, co a jak jezdit do dolů pro rudu, i když by tam měly jezdit

nakladáky, které ale nejsou vidět. A pár dalších chyb, nestálo by za to odložit den vydání?

Šéf: Nesmysl. Už to musí ven. Víte co? Manuál necháme, napíšeme ještě dodatek, který ke hře přihrajeme jako soubor, slibíme další datadisky a opravení chyb a časem možná vydáme novou, opravenou verzi. Nemyslete, že to bude nakonec docela dobrý?

1. programátor: Ne.

2. programátor: Teda, jako ne.

ICE: Ne



score 65%

Název hry: **OUTPOST**
Výrobce: Sierra-On-Line
Žánr: Sci-fi
Styl: Strategie
Počítač: PC CD-ROM
Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: **50%**
Atmosféra: **40%**
Grafika: **90%**
Zvuk: **90%**

Entombed

Už jste se někdy zamýšleli nad tím, jak krásné je povolání archeologů? Nechtěli jste nikdy zapomenout na dnešní svět a ponořit se do odhalování starobylých civilizací, prozkoumávání letitých hrobek a sbíráním starobylých předmětů?

Ne každý však dostane povolání k vykopávkám v Egyptě či na Blízkém východě. A ne každý je Indiana Jones, kterého čeká dobrodružství na každém kroku, ať na půdě vlastní univerzity či v knihovně v Benátkách. Pro nás, obyčejné smrtelníky bez biče, klobouku a jizvy na bradě, pro nás bez šance na cestu za exotickými vykopávkami a pro nás, kteří se neradi necháváme pohřbit zažíva je tady ENTOMBED.

Hned na začátku by mělo být jasno. ENTOMBED je především logickou adventurou hrou. Všichni ti z vás, kteří čekají akční scény plné rychlých akcí a bojových sekvencí

ocitáte v temné, mramorem vykládané místnosti hluboko pod otvorem, který se pod vámi otevře a kterým k vám proniká vzdálené denní světlo. Cesta zpátky nevede. Jedinou možností úniku je pokračovat dál po sálech a komnatách tohoto dávno opuštěného paláce, hrobky, bludiště a smrtelné pasti současné. Pokračovat dál a zjistit, kam jste se to vlastně ve svém archeologickém zápalu propadli a co vás tady čeká.

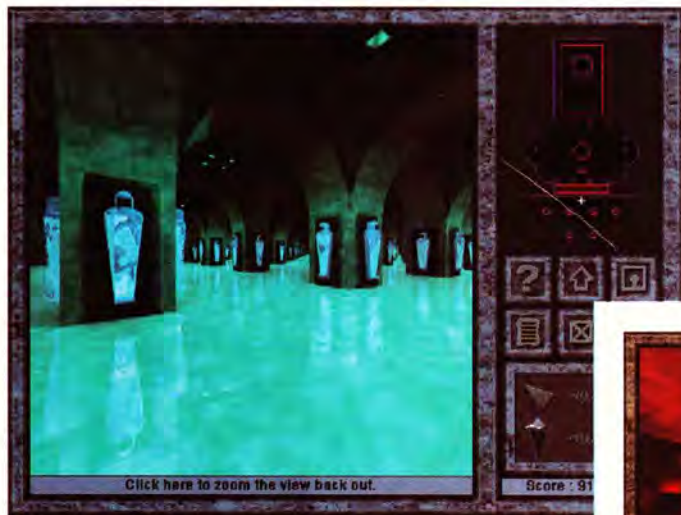
Ne, že by snad hra byla nudná, stereotypní či zbytečně obtížná. V žádném případě. Všechny hádanky a logické figle jsou umně poskládané do promyšleného příběhu a tvoří ucelený děj, jehož základem je postupování podle deníku dávno ztraceného archeologa, který se vám podaří nalézt hned v první místnosti. S pomocí těchto zápisků tak budete postupně odhalovat rozličné systémy bludiště, porozumíte systému pasti a časem možná pochopíte, kdo a proč tohle všechno vybudoval.

Na první pohled se ENTOMBED tváří jako kříženec klasické adventure v hlavní roli s dungeonem. Veškerá hra se odehrává v prostředí nádherně renderovaných podzemních místností a sálů vykládaných lesklým mramorem. Při procházení dokonale chladnými místnostmi osvětlenými nezemským světlem vycházejícím z pochodní bez plamene má člověk opravdu pocit mystického tajemna a záhad. Nebezpečí a tajemné hádanky skryté na každém kroku člověka v tomto pocitu jen utvrzují.

tajemná civilizace do bludiště připravila. Problém je tady doslova na každém kroku - zpočátku je nutné v každé místnosti rozsvítit světlo specifickým nastavením ovládacího panelu, při přechodu z jedné místnosti do druhé je životně důležité zneškodnit nášlapnou past na zemi, v další části dobrodružství absolvujete náročnou a složitou proceduru vytváření neomezeného energetického zdroje do pochodně - krystalu vyrobeného a opracovaného z tajemné látky. Jaké bylo moje překvapení, když jsem se v další části dobrodružství setkal ne se statickými obrázky, jako na začátku hry, ale s jakýmsi scrollujícím dungeonem, jehož rozloha bylo skutečně gigantická a který jsem překonal jen díky automatickému mapování, kterým hra disponuje.

Krásná grafika, atmosférické zvuky a vynikající atmosféra hry však nic nemění na tom, že ENTOMBED je jedna velká logická hádanka. Chyťte vymyšlená, chyťte poskládaná dohromady, chyťte komentovaná a s překvapivým rozuzlením, přesto hádanka. Pokud patříte mezi milovníky hádanek anebo si chcete prostě jen trochu namáhat mozkové závity, zvolte ENTOMBED. Nebudete zklamáni. Na druhou stranu ale pokud hledáte akci a rychlý spád, tady vám asi štěstí nepokvete, protože v chladných sálech mramorového podzemního sídla se všechno děje s železnou pravidelností již stovky let - proč by se to mělo urychlit právě kvůli dalšímu archeologovi chycenému zaživa?

ICE



Milliony hibernovaných mimozemšťanů v modrých sarkofázích (nahore). Další ze složitých hádanek vyřešena. Cesta do hlubin bludiště je volná (vpravo).

budou asi zklamáni. Na druhou stranu budou ale přímo nadšeni milovníci nádherné grafiky, logických hádanek a zapeklých úkolů. Zapomeňte tedy na pozemské starosti, sbalte si kufry a vyražte do Turecka. Tam se to totiž dneska všechno semele.

A už je to tady. Je z vás archeolog. Zkoumáte zrovna nějaké podřadné vykopávky zkamenělého trusu obránců Troje, když tu vaše ruka padne na podivný spínač ve skále. Jeho jediným stisknutím se

ENTOMBED je hra, kterou lze označit jediným, bohužel však ne příliš českým, slovem. Je to puzzle. Od začátku do konce. Budeme teď muset obsáhleji vysvětlit, co to takový puzzle je. Kromě malých papírových skládaček se tímto slovem označují logické hádanky a problémy, které je nutno vyřešit pomocí toho velkého šedivého, co má větší na nás mezi ušima. Ano, bez použití mozku je řešení logických problémů opravdu nemožné. Logické hádanky a problémy jsou ve většině her roztroušeny volně po celé hře a člověk na ně čas od času narazí, vyřeší a dál nerušeně pokračuje, řekněme v adventure nebo dungeonu. Ne tak v ENTOMBED. Vyřešení jedné hádanky tady odkrývá deset dalších, po vyřešení jedné je tady další a další, až se všechno slije v jediný celek, jeden obrovský, promiňte mi to slovo, puzzle.



To, co nejdříve vypadalo jako hrobka je vlastně sídlo vyspělé civilizace, která z povrchu země zmizela před dlouhými staletími. Stěny jsou pokryty mystickými ornamenty, z nichž nejeden v sobě skrývá tajné spínače a složité mechanismy. Časem se ukáže, že civilizace, která toto bludiště vybudovala jej nevybavila pastmi pro nic za nic - sarkofágy v jedné z pozdějších místností totiž ukrývají těla těchto tajemných bytostí (což mi mimochodem velice blíže připomíná jednu z lepších scén Resturantu na Konci Vesmíru Douglase Adamse), které se uložily k předlouhému spánku.

Problémy a puzzle, o kterých se tady tak hojně mluvilo jsou soustředěny právě na překonávání pasti a nástrah, které ona



Hlavní sál první úrovně (nahore). Energetické krystaly je nutno nejprve opravit (vpravo) a potom nabít tajemnou silou (zcela vpravo).



score	75%
Název hry:	ENTOMBED
Výrobce:	Accolade
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	70%

SCORE? SCORE!

V dějinách lidstva se odehrála obrovská spousta událostí, mohutná impéria zanikla, řeky změnilly svá řečiště, úrodné louky ze změnilly v pouště a život jednotlivců tisíckrát vznikl a znovu uhasl. Po všechna ta staletí se však některé věci dějí s železnou pravidelností - Země obíhá okolo Slunce, oblohu zdobí hvězdy, voda v řekách pluje do moře a od roku 1994 vychází každý měsíc časopis SCORE.

Pokud vám chybí některé ze starších čísel SCORE, neváhejte a starší čísla si objednejte dříve, než to udělají ostatní. Postup je d'ábelsky jednoduchý - cena jednoho výtisku SCORE činí 30 Kč. Tuto částku vynásobíte počtem starších čísel, o která máte zájem a připočtete částku 12 Kč na poštovné. Výslednou částku poukážete složenkou typu C na adresu: SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00, Praha 6 a na zadní stranu složenk, do zprávy pro příjemce čitelně napište, o která čísla máte zájem.



Předplatné SCORE vás bude stát 360 Kč, pokud je poukážete složenkou na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo nám. 3, 160 00, Praha 3 a na zadní stranu složenk do zprávy pro příjemce napišete, od kterého chcete SCORE dostávat až domů. My vám obratem vaše peníze vrátíme. Jak? Dostanete od nás, respektive od spřátelené firmy VISION, totiž tři kupóny, každý v hodnotě 120 Kč, které můžete použít na slevu při nákupu počítačových her od této firmy, ať už v některé z jejich prodejen v Praze či Brně, nebo prostřednictvím zásilkové služby.

SCORE 1: SIMON THE SORCERER, STRONGHOLD, SEAL TEAM, DARK SUN, PRIVATEER, DRACULA, QUAK... plakát: STARLORD; SCORE 2: (vyprodáno) FRONTIER, SAM & MAX, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, FIELDS OF GLORY... plakát: SUBWAR 2050; SCORE 3: GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, CANNON FODDER, THE SETTLERS, DOOM, INCA 2... plakát: LITIL DIVIL; SCORE 4: SIMCITY 2000, LITIL DIVIL, QUEST FOR GLORY IV, LABYRINTH OF TIME, REBEL ASSAULT... plakát: THE 7TH GUEST; SCORE 5: THE ELDER SCROLLS: ARENA, FANTASY EMPIRES, STARDUST, STARLORD, NOMAD... plakát: BENEATH A STEEL SKY; SCORE 6: BATTLE ISLE II, UFO, IN EXTREMIS, APOCALYPSE, RALLY, CAPTIVE 2... plakát: F-14 FLEET DEFENDER; SCORE 7: RAVENLOFT, THE HORDE, BUBBA N'STIX, PERIHELION, MYST, MEGARACE... plakát: ARMORED FIST; SCORE 8: PACIFIC STRIKE, AL-OADIM, HEIMDALL 2, MR.NUTZ, LAWNMOVER MAN, MICROCOSM... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR; SCORE 9: OVERLORD, ROBINSON'S REQUIEM, THEME PARK, DARKMERE, COOL SPOT, CHAOS CONTINUUM... plakát: OVERLORD; SCORE 10: TIE FIGHTER, ALIEN LEGACY, HELLCAB, AEGIS, IMPOSSIBLE MISSION... plakát: LEGACY OF SORASIL

Doom 2

Přišel den, kdy hříchů je už příliš. Peklo sténá ve švech. Mučené duše se melou v husté kaši bolesti a řvou o místo. Démoni a jim příslušující zrůdy drásají hranice oddělující jejich utrpení od našeho světa. Hranice jsou tenké jak panenská čest a až prasknou, začne PEKLO NA ZEMI.

PRÁSK! A je to tady. Soudný den nastává. Pekelné hordy si otevřely bránu a valí se do našeho světa. Přináší s sebou bolest, zvrhlost, život v ohni a v ledu. Nevidané bytosti lepi haldy lidí do slizkých kouli, které pak váli schnoucí krví jež se valí čerstvými koryty načrtnutými v zemi satanovým drápem. Divoké orgie střídají nelidské mučení, lidé se bičují, polykají žiletky a jezdí po struhadlech do bazénů s jódem. Je třeba evakuovat Zemi, dav se tlačí okolo vesmírných přístavů. Jeden člověk žere druhého, Kakodémoni a Paliči pobíhají davem a pohlcují náhodné oběti. Na kopečku opodál sedí na hromadě mrtvol zvláštní člověk, klidně zírá na pekelný chaos a přezývá. Věnc buřtů mu vede z úst do obrovského batohu ležícího opodál. Zkušenými pohyby čistí lopuchovým listem krvavou kaši z opotřebované motorové pily. U okovaných bot mu hájí bazooka a tiše přede. Z ničeho nic se v mužově ruce objevuje statná medvědice, zazní výstřel a kdesi v dáli padá zrůda k zemi. Druhá mužova ruka si kapesním nožem klidně dloube něčí zub zaseknutý v rotoru pily. Muž vypadá klidně a vyrovnaně. Je to evidentně tvrdák, který se v soudných dnech vyzná.

Čerstvě ID-softvorské snažení dalo vzniknout jedné z nejzvrhlejších her všech dob. DOOM II - Peklo na Zemi



úsměv! BUM

překračuje hrůznost svého předchůdce o pár pořádných kroků vpřed. Krvavá řezba je tvrdší, nové příšery jsou monstróznější, mučená těla jsou více vyhrzlá a pekelná atmosféra se blíží vrcholu. DOOM II je už na první pohled v podstatě stejný jako DOOM. Narazíte sice na novou grafiku, ale je jí překvapivě málo. Zvuky a zbraně jsou (kromě medvědice a řevu nových příšer) stejné jako v dílu prvním, slibovaný plamenomet a seker se nekonají. Co je tedy na novém DOOMu tak převratného? Ano, Cábová, správně jako vždycky, je to hratelnost. Vypilováním úrovní a přidáním několika nových potvor se hratelnost posunul k bodu varu a vybuchl z ciferníku. Přisahal bych, že jsem na ulici viděl Impy (ty hnědavé zrůdy co střelí ohnivě koule), v koupelně jsem se lekl Kakodémona a v zrcadle se na mě sklebil ústí rotačního kulometu. A to po pár dnech hraní, ochraňuj mě Rotační Kulomete nebo mě propast pekelná zhlitne jak čipsu.

Hra už není rozdělena do několika epizod, úrovně jsou spojeny do jednoho velkého kusu a na shareware už si nikdo nehraje - DOOM II je čistě komerční záležitost. ID soft dodržel slib a nastavili látku obtížnosti tak vysoko, aby uspokojili i Doommaniaky první třídy. Doommaniaka poznáte podle toho, že vchází do pokoje úkrokem nebo že pobíhá s motorovou pilou a řeže vše, co se hýbe, ale pozor, nepleťte si ho s dřevorubcem (odb. /s/ DŘE-VO/RU-BEC [drže'voru'bec] - star. ANTIdruid), ten patří do rodu mravencoví-tých prac-ANTů. Už třetí obtížnost „Hurt me plenty“ (Jen mi dejte) dá člověku zabrat, čtvrtá látká „Ultra Violence“ (Ultra násilí) je tuhá jak ďas a pátý stupeň „Nightmare“ je skutečná noční

můra, vrchol nehratelnosti, futrál. Původní nepřátelé z dílu prvního tvoří jakousi clonu - jsou všude ve velkých kvantech a čekají, až je někdo zastřelí, vždyť co si budeme namlouvat - kdo z nás Impy a Mega-oči neskosí i poslepu levou nohou.

Nové tváře se sestávají z šesti „správných“ týpků, kteří byli s velkou láskou vytvořeni geniálními ID soft animátory, aby vám ničili nervy a zajistili rozmanitost v jinak nudné zabíjecí vřavě. Je to např. Kulometník Obecný, vyskytuje se po boku obyčejných vojáků a jedna rána z medvědice (dvojhlavňovou ráži jsem si rychle oblíbil) ho pošle mezi padlé andělíčky. Je-li ve výhodné palebné pozici, přepne se hra do módu „Schovej se, kdo můžeš“, rotační kulomet totiž plive kulky pěkně rychle. Druhý pán na holení vlastně není ani tak pán jako železobetonový pavouk naplněný krví, což zní sice divně, ale dále moje znalost jeho anatomie nesáhá, protože jsem ho zblízka viděl jen rozstříle-

ného na železo, beton a na krev. Mňam. Tenhle pavouk je docela pápěrka, ale rychle střelí, takže bacha nebo z vás bude straka. Vlastně straka se sem moc nehodí, lepší by bylo mrtvola, ale to se zase nerýmuje, sakra promarnil jsem rádku, zvorál jsem to! Kde mám tu pilu, uříznou si hlavu, vrrrr. Intemezzo.

Klapka 154. Právě jsem se stačil znova narodit, takže, kde jsem to přestal? Vlastně jsem už chtěl jen dodat, že po technické stránce je DOOM II opět na vysoké úrovni, že hudba svým klidným bubláním slaboduchých melodii příliš neuklidní a že pro milovníky síťového hraní bude DOOM II jistě lahůdkou, protože obsahuje některá vylepšení (jako např. znemožnění sebevraždy výstřelem bazookou do stěny) a multiúrovně jsou promyšleny s velkou pečlivostí. Na konci hry vás čeká EXITus ve formě bitvy se samotným ďáblem. Už kvůli tomu si nenechte toto pokračování slavného „simulátoru“ ujít. Ale to je asi zbytečná rada, stejně už DOOM II všichni znáte nazpaměť. Nebo ne?

ANDREW

Takhle to tady bude vypadat za deset let, připravte si pláštěnky, holinky, masky a brokovnice.



Smrtka tančí swing do rytmu třetí kulometné rotý.

score	88%
Název hry:	DOOM 2
Výrobce:	Virgin/ID Soft
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor pekla
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	95%
Grafika:	85%
Zvuk:	90%

Colonization

Jste dostatečně CIVILIZOVANÍ? Potom je načas, abyste začali COLONIZOVAT.

Někdo má rád holky, jiný vočky. Někdo má rád PACMANA, někdo DOOMA. Ale těžko by se našel někdo, komu se nelíbila CIVILIZATION od Sida Meiera. A teď tu máme jeho novou hru COLONIZATION. Pracoval na ní několik let - jestlipak stojí za to?

Na první pohled se Kolonizace příliš neliší od Civilizace



Není kolonista jako kolonista.



Chystáme se k těžbě bobrů.

- podobná mapa, na ní lesy, hory, městečka, lodě a postavičky, které se podobně pohybují... a místo světa objevujete Nový svět - tedy Ameriku. Že by to celé byla jenom bouda na ždímání peněz ubohých majitelů počítačů?



Naštěstí ne. Po několika prvních tazích začnete totiž zjišťovat výrazné rozdíly oproti Civilizaci - a to hned po založení prvního města. V Kolonizaci totiž existuje patnáct druhů zboží a surovin. Jídlo, dřevo, bavlna, cukr, zbraně, stříbro a další materiály jsou skladovány, převáženy z jednoho města do druhého a přetvářeny v jiné materiály a výrobky. Ty jsou pak spotřebovávány, prodávány Indiánům nebo odváženy zpět do Evropy. Další výraznou změnou oproti Civilizaci jsou jednotky. V Kolonizaci totiž může voják (tedy jednotka typu „voják“, která odpovídá asi 100 lidem) přijít do města, odložit pušku do skladu a začít sklízet cukr na plantáži. O pár tahů později ho můžete přinutit, aby z cukru uložného ve skladu vyráběl rum (po kterém se většina Indiánů může utlouct). Pak můžete téměř kolonistovi dát koně ze stáje (ale musí vám v ní alespoň dva koně zůstat, aby se dál množil) a tím z něj uděláte průzkumníka, který se může netušenou rychlostí vydat do neprozkoumaných hlubin kontinentu. Můžete mu ještě vrátit ze skladu jeho pušku a tím z něj uděláte dragouna, který je podstatně silnější v boji, ale nevidí tak daleko jako průzkumník. Kromě toho, že můžete měnit povolání kolonistů, mají někteří z nich zvláštní specializace - například rybař-expert uloví dvakrát tolik ryb než obyčejný kolonista! Pokud chcete mít expertů víc, musíte je vychovat z obyčejných kolonistů ve školách a univerzitách, nakoupit je v Evropě nebo se nechat poučit od Indiánů (samozřejmě pouze od toho kmene, který s vámi zrovna neválčí). A podobné je to s ostatními aspekty hry. Pokud chcete něco dosáhnout, většinou to jde několika různými způsoby. Budete dovážet zbraně z Evropy, nebo si je budete vyrábět v Americe? V prvním případě musíte počítat s tím,

že čím víc jich koupíte, tím budou dražší (v Kolonizaci totiž poptávka a nabídka funguje tak, jak má). Ve druhém případě musíte nejdříve postavit zbrojařskou dílnu (k čemuž potřebujete dřevo, tesaře a čas).



Indiáni mají sklony k alkoholismu (nahore)...
...takže se začneme specializovat na výrobu rumu (vlevo).

Naštěstí udělal Sid Meier všechno co bylo v jeho silách, aby se v tom všem hráč mohl vyznat. Kliknutím na pravý knoflík myši můžete ve většině případů vyvolat nápovědu, týkající se dané jednotky nebo stavby. Grafika je o něco hezčí než v Civilizaci a současně o něco přehlednější. Navíc si můžete zapnout vysvětlující komentáře, které vás do hry nenásilně zasvěť v jejím průběhu. A jestli vám to všechno nestačí, můžete použít i přehledné tabulky jednotek, druhů terénu a staveb, které jsou u hry přiloženy.

Kolonizace je hra, na kterou se vyplatilo čekat. Sid Meier vzal to nejlepší z Civilizace, vylepšil co se vylepšit dalo a změnil princip hry natolik, aby hráči nepripadalo, že se mu dostala do rukou jen upravená Civilizace. Kolonizace nevyžaduje žádnou složitou instalaci, chodí téměř v každé pamětové konfiguraci, má výbornou hudbu (nijak bombastickou, ale krásně vystihující atmosféru hry) a grafiku (opět - nijak šokující obrázky, ale působí velice příjemně). Samozřejmě můžete nastavit spoustu různých obtížností a generovat nekonečné množství náhodných map, takže jedno vítězství neznamena, že by

pro vás hra ztratila půvab. Pokud bych chtěl mermomocí na Kolonizaci něco vylepšovat, napadá mě snad jen možnost hry více lidských hráčů proti sobě.

Takže závěrem: Kolonizace je pravděpodobně nejlepší hrou svého druhu. Díky Bohu (nebo komukoliv jinému, kdo tady šéfuje), že ještě existují hry, které o něčem jsou, jejich autoři si na nich dali záležet a obejdou se bez interaktivních CD filmů, digitalizovaných herců, 16 mega paměti a Pentia. Doufejme, že si ostatní firmy vezmou z Meierova týmu příklad.

FFUK

score	90%
Název hry:	COLONIZATION
Výrobce:	Microprose
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	80%
Grafika:	75%
Zvuk:	80%

Před každou bitvou se dozvíte jakou má která jednotka sílu a proč ji má.

Microsoft Space Simulator

Když jsem se poprvé dozvěděl že Microsoft chystá realistický kosmický simulátor, byly mé pocity značně smíšené. Na straně jedné, takový program by mohl být velmi zajímavý - vyzkoušet si, jaké to je „ve skutečnosti“, co všechno musí kosmonauti zvládnout a podobně. Na straně druhé jsem měl silné obavy, aby se veškeré ovládání kosmické lodi nezredukovalo na zmáčknutí startovacího tlačítka a aby se zbytek letu nezredukoval na pouhé sledování, jak palubní počítač ovládá stovky palubních systémů. Snad mohu už teď prozradit, že jak naděje, tak obavy se částečně naplnily - ostatně, posuďte sami.

MICROSOFT SPACE SIMULATOR verze 1.0 je simulátor vesmírných letů. K dispozici je poměrně bohatá nabídka strojů, počínaje lunárním Apollem s výsadečným modulem přes raketoplán a meziplanetární průzkumné stroje a konče meziplanetárními (až mezigalaktickými) nákladními korábí. Podobně jako v MICROSOFT FLIGHT SIMULATORu jedinou náplní hry je let sám o sobě. Nesetkáte se s žádnými nepřáteli nebo mimozemskými civilizacemi, tím spíše s nikým nebudete bojovat (přestože jednou z lodí je mezihvězdný stíhač, jeho mise jsou však veskrze mírumilovné). Prostor, ve kterém se můžete pohybovat je patrně největší, který kdy nějaká počítačová hra zahrnovala - odpovídá zhruba místní skupině galaxií, tedy mnoho set tisíc světelných let.

Grafika kombinuje různé přístupy známé z jiných her této kategorie. Kosmické lodi jsou vykresleny pomocí stínovaných ploch, planety a velké měsíce jsou tvořeny taktéž plochami ale s namapovanými bitmapami, planetky a podobná tělesa jsou patrně nepravděpodobně mnohostěny se zajímavě stínovanými stěnami, další objekty (komety, protuberance na hvězdách) jsou kresleny „normálními“ metodami. Všechny výše zmíněné přístupy

produkuji velmi kvalitní a sugestivní obrázky, následující vlastnost programu však dokáže tuto sugesci v některých situacích zcela zrušit: velké vesmírné objekty (galaxie, hvězdokupy) a detaily na povrchu planet jako kosmodromy jsou reprezentovány obdelnicovými plochými bitmapami. Takže startujete-li z kosmodromu a podíváte se zpátky, uvidíte pěkný obrázek kosmodromu, bez jakéhokoliv přechodu plácnutý do více-méně vektorové krajiny. Když se ve svém mezigalaktickém korábu blížíte vzdálené galaxii tak letíte, letíte, galaxie je stále před vámi a najednou blik, prolétli jste ji a je za vámi - nemluvě o tom že když se k ní blížíte ze strany, vypadá spíš jako list papíru než majestátní společenství milionů hvězd.

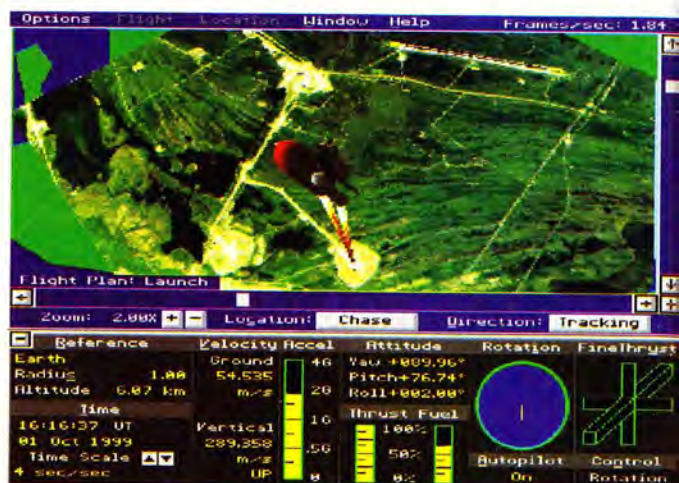
Zvuk je na spíše podprůměrné úrovni - to však příliš neškodí, zvukových efektů při letu vesmírem mnoho není (ne, to že jste při Star Wars slyšeli výbuchy Tie-fighterů není důkazem toho že se mýlím, ale toho že George Lucas & spol. při fyzice nedávali pozor), takže nejlepším způsobem jak v SPACE SIMULATORu využít zvukovou kartu je nechat si hrát jednu z několika skladeb - například od dob filmu 2001: Vesmírná odyseja klasický Straussův valčík Na krásném modrém Dunaji.

Jak vypadá vlastní hra? Velmi stručně řečeno, odstartujete, letíte, doletíte,



K největším zážitkům simulace patří přistání na Měsíci. Některé jeho části jsou dokonce digitalizovány a zasazeny pro změnu do šedé vektorové krajiny.

případně přistanete. V každém okamžiku může let řídit buď autopilot, nebo vy osobně - a v tom leží největší problém hry. Když letí autopilot, jaksi to není ono. Sice se můžete vyžívat v programování autopilota na celý let od Slunce k Velkému Magellanově mraku a zpátky, ale něco tomu pořád chybí - programovat autopilota v SPACE SIMULATORu je přeci jen něco jiného než tatáž činnost řešně v Tornadu. Když autopilotem řízené Tornado přistanete po precizně naplánovaném letu, má člověk pocit uspokojení z jasně viditelných výsledků - zničených mostů, sestřelených letadel, rozbombardovaných nepřátelských pozic. Ale když se ke Slunci po mnoha tisících letech vrátí průzkumná kosmická loď, žádný podobný výsledek vidět není. Nemluvě o tom že autopilot nepatří k těm nejbystřejším - když jsem ho slušně požádal aby uvedl moji loď na orbitu kolem Jupiteru, nejdříve dvakrát prolétl planetou. Podobně start na



Nádherně digitalizovaný prostor startovací plochy mysu Canaveral je orámován a zcela zdegenerován zasazením do nechtěné zelené vektorové krajiny. Tyto obětavé pokusy o dosažení reálnosti simulace hru poněkud oslabují.

oběžnou dráhu Země byl pro něj za určitých okolností zcela nespílitelným úkolem.

Takže zbývá druhá varianta - řídit loď ručně. Bohužel, to také není to pravé. Prakticky jakýkoliv letový manévr v SPACE SIMULATORu spadá do jedné ze dvou kategorií: buď je dětsky snadný, nebo naprosto neproveditelný. Dětsky snadné manévry jsou například přistání výsadkového člunu (skutečně - stačí pouze zjistit při jakém nastavení je tah motoru skoro stejný jako gravitační síla působící na modul) nebo start, zcela neproveditelné manévry jsou například navedení lodi na oběžnou dráhu, nebo přelet od planety k planetě, případně spojení dvou lodí jejichž počáteční poloha je poněkud složitější. K neproveditelnosti valnou měrou přispívá nedostatečné přístrojové vybavení - kupříkladu zcela chybí rozumné navigační systémy a informace o vzájemné rychlosti dvou těles jsou zcela nedostatečné. Podobně jsou omezené i možnosti ovládání lodí: jediné výkonné prvky jsou hlavní motor a pomocné orientační motorky, které lze ovládat pouze přímo. Ještě ke všemu jsou některé operace (zejména přistání raketoplánu) silně nerealistické.

Pokud se smíříte s těmito nedostatky, zjistíte že zbytek programu je velmi kvalitní. Uživatelský interface je pohodlný a promyšlený. Dlouhé lety lze zkrátit časovou kompresí (velmi, velmi účinnou). Lze současně zobrazit dva pohledy do vesmíru, ty mohou zobrazovat libovolný objekt ve vesmíru (dokonce lze SPACE SIMULATOR použít pouze jako astronomickou observatoř a z povrchu Země pozorovat různé vesmírné objekty). Vesmír je poměrně bohatý, obsahuje slunce, několik hlavních hvězd (a jejich hypotetické planety), většinu měsíců sluneční soustavy, několik komet (vizkáz pro autory: Kohoutkovu kometu objevil Luboš, nikoliv Lobos Kohoutek), několik kosmických stanic a několik dalších vesmírných objektů - to všechno pravděpodobně na skutečnosti odpovídajících pozicích. Simulace letu mimo atmosféru je poměrně přesná. Mezihvězdné mise vypadají tak jak budou vypadat ve skutečnosti (pokud nedojde k nějakému

skutečně převratnému fyzikálnímu objevu).

Takže - jaký vlastně MICROSOFT SPACE SIMULATOR je? Pro většinu čtenářů Score bude patrně nepřilíh přitažlivý, podobně jako MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR. Určitě se však najde skupina nadšenců do astronomie a kosmických letů, pro které bude zdrojem dlouhotrvající zábavy („Tuhle jsem doletěl od Rigely k Formahaultu a zpátky v Space Shuttle!“). Každopádně je však velmi nadějným příslibem do budoucna, protože všechny nedostatky, které jsem zde možná až příliš podrobně vypisoval, jsou velmi úzce lokalizovatelné a po jejich odstranění může vzniknout spíckový kosmický simulátor.

BOB



score 75%

Název hry: **MICROSOFT SPACE SIMULATOR**

Výrobce: **Microsoft**

Žánr: **Pravdivé příběhy**

Styl: **Simulátor**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **90%**

Atmosféra: **80%**

Grafika: **85%**

Zvuk: **40%**

RECENZE

Wake of the Ravager Dark Sun 2



Vidíte tu lži? Radši rychle zmizím...

V sídle Tyr zavládá smutek, bohužel však ne na dlouho. Král je mrtve, ať žije král! Život jde dál a to nelze pomíjet. Tithian, nová panovnická, vyhlásil volnost všem otrokům ihned po té, co se dostal k moci. Ó, jak milostivé gesto. Avšak po podrobnějším prozkoumání nevypadá vše zase tak růžově. S novým králem přišla do Tyru také zločinnost, protože tam kde není silná ruka moci, není ani žádný řád. Jeden zločinecký gang je však zvláště nebezpečný. Jsou to Draxani, dobře formovaní a zruční bojovníci a zdá se, že jejich cílem nejsou pouze ubohé zlodějské zálety.

A co na to říkají rytíři, ochránci města Tyru? Mají prý vše pevně pod kontrolou, takže čeho se bát. Tento názor však již nesdíleli členové Aliance. Vypadá to, že s Draxany se do města chystá i někdo daleko mocnější. Již několikrát byl v Tyru spatřen Lord Warrior, pravá i levá ruka nejohrovenější bytosti v celém Athasu. Co když samotný Dragon má v plánu zničit celé město? Co by však z toho měl? A jak mu v tom můžeme zabránit?

Tak zhruba v této podobě začíná příběh druhého pokračování hry DARK SUN s přívlastkem Procitnutí ničitele. Nenechte se však splést. I když v této podobě vypadá příběh velice jednoduše, ve skutečnosti je mnohem a mnohem propracovanější. V této chvíli si ani nedokážete představit, co všechno se vám přihodí a co všechno budete muset vykonat. Příběh se od začátku hry neobyčejnou měrou rozvíjí do

takové šíře, že mnohdy dokonce dělá potíže se v něm zorientovat. To však lze snadno a rychle napravit, protože v DARK SUN II můžete mluvit téměř s každou z mnoha desítek postav a pokud snad něco omylem pomínete, či odklapnete myši, většinou se můžete na to přepat znova. A až budete mít v celém příběhu jasno, budete okouzleni. I my všichni v redakci jsme byli okouzleni, protože příběh DARK SUN II je opravdu „síla“, která vás udrží u monitoru dost dlouhou dobu.

Očarování však pravděpodobně nebudou ti, kteří nejsou moc zdatní v angličtině, neboť takové ohromné množství textů jako je v pokračování DARK SUN by dalo na opravdu pěkný sešit, či spíše brožuru, ne-li knihu.

Očarování asi nebudou hlavně proto, že z ostatních pohledů už DARK SUN II nevypadá tak ideálně. Grafika je sice ještě celkem pěkná a bohatá. Postupně se dostáváte do různých lokací jako je les, sopka, poušť a další a všechny jsou vykresleny poměrně pěkně, misty až vyjimečně. Pravda, občas se tu a tam nepodaří scrolling, a na obrazovce zůstane čára, či kousek hlavy nebo jiné části těla nějaké postavy. To se však ještě dá snést.

Velmi pěkně jsou udělané mapy. Autoři je nakreslili zvlášť a jsou na nich vidět i různobarevné tečky ve formě vašich (ne)přátel a ostatních důležitých objektů v dané lokaci. Škoda jen, že někde mapy úplně chybí.



Probouzí se Ravager, brzy bude v Athasu pěkně horko, tedy jestli Ravagerovi nezatopíte dřív než se stačí vzpamatovat (vlevo). Jak sami vidíte, v dolech bývá někdy pěkně husto (vpravo).

Další lahůdka je animace. Naštěstí si autoři pravděpodobně uvědomují, že jejich animační sekvence nejsou z nejrychlejších, protože do herního menu přidali možnost animace vypnout. Nedokáží si představit, jak by mohl někdo hru se zapnutými animacemi dohrát dříve než za rok. Protože i na rychle 486 chodí samotná postavka na obrazovce asi tak, jako chodil Larry, když jsme ho kdysi hrávali na 6-ti megahertzovém XT-ěčku.

Zvuky a hudba také nepatří mezi silné stránky DARK SUN II.

Hra obsahuje několik „klasických“ samplů typu ááááá nebo uááááá, nějaké to klepání a pár zašumění. Opravdu paráda byla, když jsem se dostal do tajemné místnosti, kde seděl starý muž. Snažil jsem se s ním promluvit, avšak místo, aby mi ústně odpovídal, pouze klepal (znělo to jako kdyby klepal celofán). Brzy jsem zjistil, že se jedná o kód. Jedno zaklepaní značí zápornou odpověď, dvě kladnou, tři zaklepaní znamenají „nevím“ a čtyři odpověď typu: „dnes už jsem se nakecal dost“. Vída, další vynikající nápad. Jaký však ale byl můj úžas, když jsem nedlouho na



A tohle je bitka jak se patří. Jako ve filmu Willow: titěrní proti obrům a kouzelníkům.

to bojoval s nějakou pochybenou stvůrou a ona vydávala ty samé zvuky, jako když klepala ta nemá bytost. No, představte si sami, když na vás něco útočí a dělá to jako když klepete na pánev. Nepopsatelný zážitek.

Další zážitek je i hudba. Kdyby hudba v DARK SUN II měla dohromady více než deset minut, tak bych byl příjemně překvapen. Z mé zkušenosti vždycky hraje asi tak půl minuty od doby, kdy vstoupíte do nové zóny. Potom přestane a už se jí, pokud opět nezměníte zónu, nedočkáte.



Nakonec bych měl asi něco napsat i o rychlosti hry, ale věřte mi, že se mi do toho vůbec nechce. Pravdou totiž je, že jestliže animace byla pomalá, tak rychlost přístupu hry na disk stojí. Asi tak by bylo možné vyjádřit, jak dlouho se nahrává každá zóna, jak dlouho trvá, než se objeví každé menu, jak strašně dlouho trvá, než se vám například vůbec podaří vybrat potřebné kouzlo (viz. TechBox).

Nu, a co napsat na konec? DARK SUN II - Wake of the Ravager je graficky a zvukově na průměrné úrovni. Rychlost animace a přístupu na disk je příšerný. Ale co naplat, příběh se autorům opravdu vydařil a to je právě to, co vás bude držet u monitoru a nepustí vás od nich pryč dokud nenarazíte na některý z krajně „vytuhlých“ zákysů typu: zaútoč na bariéru ikonou přeškrtnutého meče. A od čeho tu pak máte Score...

UVULÁ

DRUHÁ STRANA MINCE

Možná by si tahle hra zasloužila o něco vyšší hodnocení, protože i když technicky nepřilís valné kvality, její příběh má něco do sebe. Hlavně milovníci fantasy budou velice spokojeni.

ANDREW

score 79%

Název hry: **DARK SUN 2**

Výrobce: SSI

Žánr: Fantasy

Styl: Dungeon

Počítač: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **90%**

Grafika: **75%**

Zvuk: **60%**

Wing Commander Armada

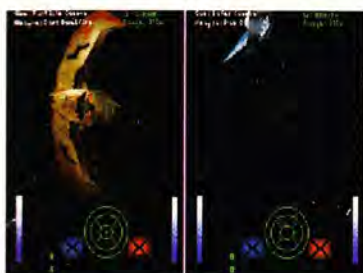
RECENZE

score

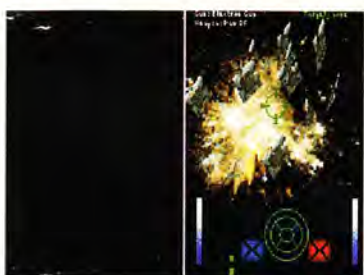
magazin počítačových her

"Myslel jsem v tu chvíli na Kirka Stewarta, známějšího pod přezdívkou „Maniac“. Byl to skvělejší parták a prvotřídní pilot. Zpočátku jsem měl pocit, že ten chlap je úplně šílený, přesně cvok a letět s ním ve skupině by mě ani nenapadlo. Osud tomu ale chtěl a já byl k němu přiřazen jako wingman. V ty prokletý misi na nás zautočilo asi 5 kocourů z rodu Kilrathi. Nebejt Maniaca, tak jsme se z toho nevysekali. Také jsem vzpomínal na Angel a na chvíli strávené v baru na Tiger's Claw..."

"Tady Phoenix", ozvalo se přede mnou z videocomu, identifikoval jsem dva objekty



Začátek nelítostného boje ve dvou proti sobě...



...a jeho konec.

v našem sektoru, za chvíli je budete mít na obrazovce. Pravděpodobně to budou předpotopní Dralhti, stíhači impéria Kilrathi. Vyhlášení bojovou pohotovost a čekám na potvrzení příjmu."

Prolétávali jsme zvolna sektorem 12.321x a blížili se k hvězdě typu 2B. Naše mysli byly prosyceny kosmickým prachem z dalekých cest a zpracovávaly dojmy z mise, které budou na palubním počítači zhodnoceny a předány centrálnímu na kosmické stanici.

Zeptám se vás na začátek: také vás zaráží fakt, že renomované firmy, mezi které ORIGIN určitě patří, mají zapotřebí posílat na trh hry, připomínající zchudlé, zdegenerované potomky kdysi slavných her? To mě napadlo totiž hned co jsem hru WING COMMANDER ARMADA spustil. Tentýž motiv,

stejný herní princip jako WING COMMANDER ACADEMY, prostě zoufalství. Naštěstí první zdání klame a moje víra v Chrise Robertse, šéfa Originu se ukázala jako opodstatněná. Po úspěšném 1. dílu WING COMMANDERa, který nasadil laťku hodně vysoko, přišel druhý, neméně úspěšný díl. Potom nastala v sérii pauza. Přerušil ji až STRIKE COMMANDER, hra, která byla postavena na novém 3D-Engine z Robertsovy dílny, založeném na vektorové grafice, kde je každý polygon pokryt bitovou mapou a vypadá to moc cool. Bitmapová grafika, praktikovaná ve WING COMMANDERu, dostala naposledy příležitost ve hře PRIVATEER (hru WING COMMANDER ACADEMY mezi normální hry nepočítám, je to zcela nenormální a vůči zákazníkům rozhodně nemorální, pustit na trh hru, která nese hrdý podtitul „Editor mise“ a přitom má tak málo možností a funkcí, mimochodem o hodně méně než má třeba dosovsky Edit).

ARMADA už v sobě nese základní prvky nového hnacího motoru hry, vyvinutého pro WING

COMMANDER 3. Je to vidět na první pohled, objekty vypadají mnohem realističtější, výbuchy přímo lahodí oku. Na úvod jistě upoutá krátké, leč stylové demo. Potom se objeví menu, které nabízí dvě základní varianty hry (pokud se rozhodneme hrát sólo). První je GAUNTLET, akční arkáda určená spíše pro

silné povahy. Lasery si klestíte cestu skrz jednotlivé úrovně, nepřátel přibývá, adrenalin stoupá, hra končí vašim úplným vyčerpáním, nebo křečí v ruce, kterou svíráte joystick.

Jediným dominantním prvkem je asi grafické zpracování: možnost pohledů do stran, vně kokpitu a hlavně volba „full screen“, kde zmizí z obrazu palubní deska a sledování prchajících nepřátel je o mnoho snazší. Druhá možnost v úvodním menu je ARMADA a je to velice jednoduše pojatá strategie. Do vašich rukou je svěřeno velení celé vesmírné flotily, která usiluje o vládu nad všemi planetami. Určitě zajímavé je, že si také můžeme vybrat, za jakou stranu chceme hrát, jestli za

dá možná přednost přítelkyni head-to-head (a někdo dá přednost přítelkyni bok'o'bok - red.). Při hře na jednom počítači, se obrazovka rozdělí na dva virtuální výhledy a bitva může začít. Nejenže je implementovaná komunikace mezi pečlivkami pomocí sériového kabelu nebo modemu, ale především potěší podpora síti typu Novell, kde zatím neo-chvějně vládne geniální DOOM.

Na závěr bych chtěl zdůraznit, že pro dobrý požitek ze hry



Přepnete-li na full screen, máte pocit, že jste out.

hodně lidí nebo za nehodné Kilrathi (nenechte si ujít možnost zalétat si na jejich straně - chlupatá ruka s dlouhými nehtama svírající knípu vypadá velice stylově). Pokud osadíte planetu, můžete na ní začít těžit suroviny nebo stavět nové kosmické lodě. Při střetech zájmů mezi vámi a nepřítelem si můžete vše vysvětlit buď ručně (hra se přepne do akčního módu), nebo nechat boj propočítat počítačem. Obdobou ARMADY je třetí varianta CAMPAIGN, která je velice podobná s tím rozdílem, že je tady 11 sektorů k prozkoumání a dobytí. Troufám si říct, že se v tomto případě jedná o celkem slušnou strategickou hru, srovnatelnou s podobnými hrami na trhu.

Hlavní síla Armády ale spočívá v funkci Multiplayer. Na tuhle možnost, zahrát si WING COMMANDERa ve dvou, jsem čekal několik let a po ty léta se modlil k Bohu, aby osvětlil šéfa této série Robertse, aby do programu přidal možnost multiplayer. Takže teď si to konečně můžu rozdat s přítelem (někdo

je dobré mít alespoň 486 min. 50 MHz a čím více paměti, tím lépe (jinak byste mohli zapomenout, co to vlastně hrajete a to působí zmatek - HAREW).

THEZEUS



Arrow je nejslabší loď Konfederace, zato nejrychlejší.

score 71%

Název hry: WING COMMANDER ARMADA

Výrobce: Origin

Žánr: Sci-fi

Styl: Simulator

Počítač: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 40%

Atmosféra: 70%

Grafika: 85%

Zvuk: 65%

PGA Tour Golf 486

Po strhujícím a dozajista zaslouženém úspěchu všech produktů Electronic Arts spadajících do série EA SPORTS (NHL HOCKEY, FIFA SOCCER atd.) přichází tato nadmíru produktivní a úspěšná firma s dalším příspěvkem do série - PGA TOUR GOLF 486.

Golf jako takový je už sám o sobě námětem velice atraktivním. Zatímco fotbal či hokej si může, s větší či menší obtížemi, zahrát v podstatě každý kdo má alespoň dvě nohy, pár známých a míč / puk / hokejku, u golfu tomu tak není. Pokud člověk nepatří mezi členy golfového klubu anebo nemá na vlastní zahradě shodou okolností golfové hřiště, hledá cesty ke svému vyžití v tomto nádherném sportu velice těžko. Snad proto patří golf mezi oblíbené sportovní disciplíny s úspěchem převáděné na monitory počítačů, a to už od dob jejich prvopočátků. Nutno přiznat, že se vývoj pohнул kupředu.

Není to tak dávno, co jsem hrál jakýsi golf na C64. Dva, tři roky možná. Udivovala mě

i s horkými produkty poslední doby. Pokrok se zastavit nedá.

Kromě toho, že je PGA TOUR GOLF 486 vynikajícím produktem, je také produktem multimedialním. Za strhující podívanou a neocenitelnou zábavu však musíme zaplatit krutou daň v podobě vysokých hardwa-

vypadá neskutečně reálně. Všechny stromy, otepi sena, písek, voda, čerstvě posekaný trávník, mraky na obloze a v neposlední řadě i klubové budovy a do dále se rozprostírající krajina - to všechno je PGA TOUR GOLF 486. Ne, že by snad dokonalým prostředím byly klady hry vyčerpány.



Tak tohle jsem já (nahore), i když ve skutečnosti vypadám jinak a zdaleka neumím hrát golf tak dobře, jako v téhle hře. Grafika všech částí hry je prostě úžasná a daleko převyšuje dosud zažitý standard golfových simulací (vlevo).

rových požadavků, které se však pomalu ale jistě stávají herním průměrem - minimální 386/40 s 8 MB RAM je dnes opravdu tím životním minimem, pod které se v blízké budoucnosti dostane už jen málo her. Díky kapacitě CD-ROMu, který není zdaleka zaplněn však tato nabízí podívanou, která za to opravdu stojí.

Věrně přenesené prostředí

třech slavných golfových hřišť - River Highlands, Summerlin a Sawgrass je vytvořeno s takovým smyslem pro detail a tak dokonalou autentičností, že zaplesá nejen srdce mnohého příznivce golfu, ale i srdce milovníků přírody, která tady opravdu

Devět profesionálních hráčů golfu bylo nasnímáno a přeneseno přímo na monitory vašich počítačů v kvalitě nad kterou by ještě nedávno zůstal rozum stát a dnes - i dnes je rozhodně na co se dívat. I když je při pohybu některých postav poměrně zřetelné vidět modré pozadí (bluescreen), pomocí kterého jsou jednotliví hráči vyjmuti z jednoho prostředí a zasazeni do druhého, v tomto případě počítačového/golfového, je přítomnost živých lidí velikým, i když nikterak originálním (vzpomeňme třeba na LINKS 386 PRO) oživením.

Jak je obvyklé, hra nabízí celou artilerii možností k dokonalému golfovému vyžití - pořádání turnajů více hráčů, procvičování jednotlivých jamek, turnaje proti počítačem ovládaným profesionálům i hra za tyto profesionály samotné. Díky velice benevolentní volbě obtížnosti hra také umožňuje důkladné seznámení s technikou hry (kterou vám však ROZHODNĚ nebude k ničemu při hře skutečného golfu), způsobem ovládání, které je na rozdíl od ostatních počítačových golfů dětsky jednoduché a designem jednotlivých hřišť. Časem se přesunete do úrovně vyšších a

PGA TOUR GOLF 486 nabízí nejen pohled na odpal míčku, ale i na jeho dopad do rozličných částí hřiště s možností opakování úderu či volby REPLAY.



vynikající grafika, obdivoval jsem stromy podél hřiště, různé povrchy a spoustu možností, která hra, myslím že se jmenovala GOLF nebo tak nějak, nabízela. Kdyby mi tehdy někdo ukázal obrázek z PGA TOUR GOLF 486, pravděpodobně bych se mu vysmál: „Tohle že je z počítače?“. Dnes už dokonale zpracované hry v SVGA nikoho nepřekvapí. Nikdo nebude omámen zíráním na „filmové“ věrné postavy a málokoho zarazí mluvený komentář. Přesto je ale PGA TOUR GOLF 486 jedním z těch nejlepších produktů svého druhu, a to nejen v porovnání s hrami na C64, ale



nebudete nechávat volbu hole na počítači, nebudete hrát v bezvětrí a nebudete moci opakovat nepovedený úder neustále dokola. Pro začátek vám ale tohle všechno bude dovoleno, protože jde jen o jediné - dobře pobavit.

Nemá smysl se příliš zabývat technickým zpracováním hry, protože o něm lze stěží říci něco jiného, než že je dokonalé. V současné době stojí PGA TOUR GOLF 486 na špičce, pokud jde o aplikaci soudobých technologií, další krok si můžeme jen domýšlet. Nejen že je graficky dokonalý, ale nechybí ani dokonalé zvukové efekty, divácké ovace, stejně jako mluvené slovo komentátora při posledních úderech na jamku. Průvodní hudba, je sice trochu monotónní, nicméně velmi kvalitní a libivá, stejně jako ostatně celá hra. Máte-li chuť a náladu zahrát si golf, odložte ještě na chvíli registraci v nejbližším klubu a zamyslete se nad hrou, která je v současné době tím nejlepším, co lze mezi simulacemi tohoto sportu najít. Zatím.



score 82%

Název hry: PGA TOUR GOLF 486

Výrobce: Electronic Arts

Žánr: Sport

Styl: Akční

Počítač: PC CD-ROM

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 60%

Atmosféra: 80%

Grafika: 90%

Zvuk: 80%

Lode Runner

RECENZE

score

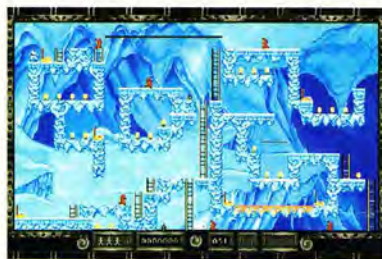
magazin počítačových her

Dnes jsem se rozhodl začít trochu netradičně. Nebudu zde popisovat ani příběh, ani nezačnu roztvářet nějakou pochybenou úvahu. Já prostě vynechám začátek úplně. Proč? To přece není fér, že každá recenze začíná začátkem, prostředek je druhý a konec je vždycky poslední. Jak k tomu ten chudák konec přijde. Tak si mi už několikrát stěžoval. No co, tak mu pro jednou vyhovíme a uvidíme co to udělá. Jenom doufám, že si nam nezačne stěžovat prostředek, že je „až“ druhý...

Tak abychom to všechno shrnuli, LODE RUNNER je vynikající logicko-akční hra v perfektně propracovaném grafickém prostředí. Pěkná hudba dotváří atmosféru a zvuky jsou také na vysoké úrovni. Obrovské množství dobře promyšlených úrovní vám vydrží na dlouhou dobu a až je zvládnete, můžete použít již výše popsaný editor a vytvořit si úroveň nově. Přestože hra pracuje v prostředí Windows je velmi svižná a „padá“ jen velmi zřídka. Vše je ji doporučuji všem, kteří si občas rádi protáhnou svoje mozkové závity, protože i když to na první pohled možná není tak patrné, LODE RUNNER je opravdu na mozek.

Tak jak se vám líbil konec? Užel? No, máte pravdu. Ty odkazy na rádky předešlé myšlenky to trochu pokazily, ale všeobecně mu to na tom začátku slušelo, ne? Možná, že přijde doba, kdy budeme „začátku“ říkat „konec“ a „konec“ „začátek“. Kdo ví? Ale budou i potom všichni spokojeni?

Po nezáživném začátku si teď konečně pověme něco o hře samotné. Idea je asi taková: Hra je rozdělena do



Zrovna vedle mě leží past. Báječná zbraň. To brzy pozná i ten strážce, co se na mě řítí zprava.

úrovní a v každé úrovni je vaším úkolem posbírat všechny kousky zlata, které se válejí všude možné a často i nemožné. Následně je většinou třeba sebrat klíč a pokud již opravdu máte všechny kousky zlata u sebe, můžete si odemknout dveře a utéct do dalšího levelu.

V tom, aby se vám to podařilo, se vám vehementně snaží zabránit podivné postavičky v červených robách. Na první pohled se ti strážci chovají poměrně inteligentně, ale když je budete pozorovat déle, brzy objevíte jejich slabiny a budete schopni jich využívat. Oproti nim máte ještě jednu výhodu spočívající ve formě zvláštní pistole, se kterou můžete vystřelit na zem před sebou či za sebou a ta následně zmizí. Strážce se vás samozřejmě snaží chytit, takže díra nedíra (furt se zalívá - Šimek & Krampol), utíká bezhlavě směrem k vám jako hovnivál omámený vůní dalšího trusu, které by si mohl připlácnout na svoji kuličku. A jakmile spadne do díry, dělá zajímavou a pro vás užitečnou věc. Sepne totiž ruce nad hlavou a vytvoří tak jakýsi biologický most, který potom snadno přeběhnete. A než se z té díry zase vyhrabe, vy už jste dávno v luftu. Pravda, může se někdy stát, a na to si je třeba dát pozor, že díra zaroste dřív než on vyleze, takže on v ní zemře. To se potom někde objeví nový strážce a často se přihodí právě to, že vás nečekaně překvapí.

Jak tak pomalu procházíte úroveň, začne se objevovat stále větší spousta různých nástrojů a zbraní, které můžete také používat. Mnohdy nezbytně nutnou je například zbiječka. Občas je úroveň postavená tak, že zlato visí pod nějakým mostem, který

nemůžete prostřelit vaší speciální pistolí. V té chvíli přichází na řadu zbiječka.

Zlato vám také mohou sebrat strážci a nosit ho sebou (velmi neblahý jev). Nebo může být dokonce schováno někde pod povrchem zemským, kde není vidět, a vy ho budete moci získat pouze tak, že si k němu prostřílíte cestu. Žádný med.

Další objekt ve hře, se kterým si autoři opravdu vyhráli, je bomba. Pomocí ní budete zabíjet v pravý čas a na pravém místě strážce, vyklízet si cestu, odpalovat ohromné nálož bomb, atd. Pro ty, kteří mají rádi exploze mohou jenom potvrdit, že levelů využívacích přednosti bomby je ve hře opravdu dostatek. Veliká nevýhoda bomby je, že když



Takhle nějak to vypadá, když hrajete Lode Runnera ve dvou.

s ní zabijete strážce, objeví se nový. To například taková past ho odstraní do konce úrovně. To je výborná věcicka ta past. To ji jenom natáhnete a když jde strážce kolem, tak si stoupne do oka, past ho vytáhne do vzduchu a on tam visí a visí a visí... Opravdu nádherná. Nebo takový plynomet, či jak bych to nazval. Je to taková dlouhá puška, která však nestřílí náboje, nýbrž zelenavý plyn, který vaše protivníky na dostatečně dlouhou dobu ochromí. Nebo..., ale co vám budu povídat, však uvidíte sami.

Všechny vaše akce jsou doprovázeny poměrně věrnými zvuky. Bomba bouchá, past dělá pjujujujum (nutno číst velmi rychle), pistole dělá pssst (vložit jazyk za zuby a vyslovovat „s“ vypouštěním vzduchu mezi ně a jazyk - něco jako anglické th ve slově health, path či think), podobně se projevuje i plynomet.

Na pozadí hraje pěkná hudba a celou zvukovou složku dotvářejí nesrozumitelné chrochtavé zvuky jakoby nevycházející z reproduktorů Sound Blasteru a samozřejmě nepravdivé klapoty kláves.

Asi nejlepší z grafické stránky jsou na LODE RUNNERovi animace. Musím uznat, že jsou opravdu povedené. Grafika pozadí je ve vysokém rozlišení, takže vypadá docela pěkně. Piší „docela“, protože mnohým uživatelům by asi mohlo zdát, že je poněkud fadní. To je však pouze nesprávná domněnka, vyklíčená po desátém pokusu projít třetím levelem. V pravdě se grafika pravidelně po několika úrovních mění, takže si myslím, že budou spokojeni i ty opravdu hodně změnychtivé bytosti, jako třeba já.

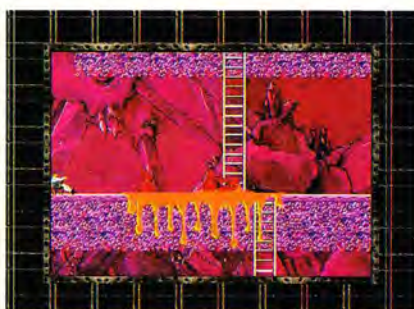
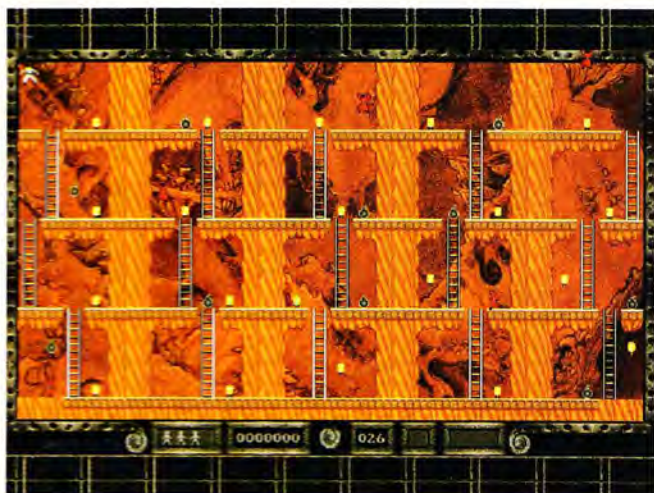
Velké plus, alespoň u mne, hra získala tím, že dovoluje hrát dvěma hráčům najednou. Oba dva řeší stejné hádanky, sbírají stejné zlato a nakonec si i každý sebere svůj klíč a ten rychlejší odcestuje do dalšího levelu s životem navíc (nebo oba, pokud se vám podaří vstup do dveří zesynchronizovat).

A kdyby vám nestačily úrovně, můžete si nahrát novou sadu či postavit svoje vlastní. Zabudovaný editor vám dovolí se vskutku „vyřádit“. Dostanete k dispozici nač si vzpomenete a ještě mnoho navíc. Pak už nic nebrání tomu, aby pod vaším kurzorem myši vznikly „úrovně snů“...

Poměrně výčerpávající prostředek, souhlasíte? Ten si asi nebude stěžovat na to, že je prostřední. Ale čeká nás ještě začátek. Tak do toho...

V poslední době se objevuje ohromná spousta titulů využívajících náměty ze starých her na Spectru, vyjmečně i na jiných počítačích. Hra, o které si budeme povídat, je jedna z nich. Tento typ hry je však již tak obecný, že snad ani nelze stanovit jejího pravého (řekl bych rodilého) předchůdce. Co však na tom záleží. Myslím si, že pokud se autoři hry opravdu snažili, jistě původní námět hry vyplovali tak dobře, že nás pár týdnů bude vesele bavit, i když jsme již hru podobného typu hráli. A to je přece hlavní úkol her, nebo snad ne?

UVULA



Jedna z dobrých zbraní je také kbelík lepu. Posuďte sami (nahore)... Tato úroveň je pěkně tuhá, avšak nevěste hlavu, přijdou ještě horší (vlevo).

score 74%

Název hry: **LODE RUNNER**

Výrobce: **Sierra-On-Line**

Žánr: **Pohádka**

Styl: **Logická**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **55%**

Atmosféra: **80%**

Grafika: **70%**

Zvuk: **80%**

RECENZE

Delta V

"Delta V není hra, je to životní styl", dozvídáme se z reklamy. He. He he...

Ta romantika: nasadit si na hlavu zmrzlý drát, ponořit se do virtuální reality a střílet po všem okolo. Takové hrátky dnes letí, důchodci na lavičkách už neklábosí o proletiáru, ale motají se s drátěnými čepičkami parkem. Občas do sebe vrazí. Píše se rok 2075. Veškeré

udělat chybu. Když totiž udělají chybu nedostanou pětku, ale hezky jim lupne v hlavě. CVAK! A můžou jít slintat na borůvky. Konglomerát Černé slunce si právě najal nového Netrunnera. Jste to právě vy. Překvapení? Údivem zatím neplývejte, jelikož „skvělá“ DELTA V vám bude teprve představena. Všechno na ní praskne. Hned teď.

běží přímo bleskurychle, ale vzpomeňte si, že lidské oko mnohdy nestačí blesk sledovat a to samé tudy platí pro DELTA V. Rychlost je sice hezká věc, ale jak nás nedávno poučil Keanu Reeves, může být i nepříjemným zádrhelem. DELTA V je v toho typickým příkladem, protože kdyby byla asi o polovinu pomalejší, možná by se dala i hrát.

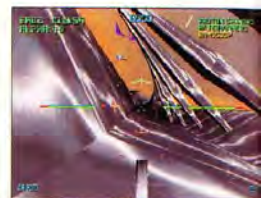
S počátkem hry vás katapult vystřelí do herního kaňonu. Chvilí budete čekat, že se počáteční zrychlení časem zbrzdí, ale brzy poznáte, že nikoliv. Geometrické útvary (DELTA V je v podstatě obyčejná vektorová střílečka), kterým se máte vyhýbat, většinou postřehnute až v momentě, kdy do nich nabouráte a někdy ani to ne! Občas se nad vámi mihne nepřátelská loď, ale nedělejte si iluze, že ji užijete déle než na sekundu, protože se ihned rozbije o první překážku, která jí přijde do cesty. Zmatený radar v dolní části obrazovky je dvakrát na nic - za prvé je monitorovaný úsek příliš krátký a v momentě, kdy od radaru pozvednete oči, nacházíte se už úplně jinde a za druhé podíváte-li se na radar, něco vás určitě zabije, protože let vyžaduje neustálou pozornost.

Jak vidíte na obrázcích, kaňonem letět můžete, ale nemusíte. Cesta mimo kaňon je sice odlehčená od překážek, ale zato jste neustále pod palbou všemožných radarů a letek, takže se brzy pěkně schováte do

zákopu. V pokročilejších úrovních (celkem je jich čtyřicet) se v kaňonu začínou objevovat záhadné mlžné, většinou zmatené rotující, předměty, kterým se v podstatě nemůžete vyhnout, takže vám vždy srazí kus drahocenné energie. Hra by byla tak náročná

už z hlediska energie, ale autoři nehratelnost pojistili ještě omezeným počtem střeliva a neskutečně striktními časovými limity. Ani tohle ale nestačilo. V některých úrovních musíte za letu posbírat až deset předmětů, přičemž pokud jeden z minete (a že ho minete, to mi věřte) je konec. Celou zónu letíte znova. Neobyčejně depresivní zpracování vás dorazí, až uvidíte jednoho ze „strážců“ konce úrovně. Zabit strážce je kumst. Nejdříve mu musíte ostřilet děla a pak zničit jeho střed. On však klíčkuje jako divý a vám ubývá munice i časový limit, brzy začnete volat o pomoc. Ať vám to někdo konečně vypne.

To jsou asi tak všechny slivky, pomeje a otruby, které jsou měl v úmyslu na hru DELTA V vyliť. A co takhle světlé stránky? Určitě by se nějak našly. Díky skutečně zajímavému příběhu a bezvadné, často se měnící hudbě jsem si DELTA V (s podvodem, jinak to snad ani nejde) dohrál do konce a



Když se zrovna netrápíte s létáním a nesmyslným střílením, zažijete hezké chvílky při výběru zbraní a konverzaci s jinými postavami (dole).

musím říct, že až na létání v virtuální realitě je DELTA V docela zajímavá hra. Časem si zvyknete na některé osoby hovořící s vámi v síti, na vybrojování a vylepšování vaší lodi a bude vás zajímat, jak to všechno dopadne. Ale na jedno si nezvyknete - na neskutečně frustrující průlety jednotlivými misemi. Bohužel toto létání tvoří 90% hry a žádný svatý vám nepomůže před hrozným ovládním této nehratelné hry. Škoda, DELTA V má něco do sebe a možná se ji po hodně dlouhé době naučíte i hrát, ale pokud vám mohu radit, tak si raději sežňte Sinclaira a podobnou hru jménem STAR WARS z roku 1983. Cenově vám to vyjde levněji (a počítačům i počítač) a pobavíte se dvakrát tolik. Tak zas někdy nashle u propadáků, teď se jde slintat na borůvky.

ANDREW

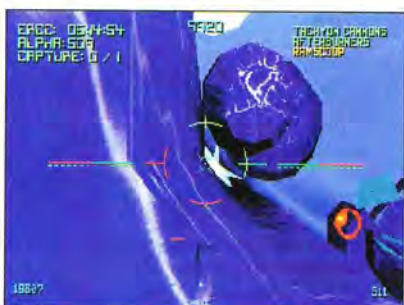


Na první pohled, bez hraní a bez vztekání vypadá DELTA V docela lákavě (nahore). Potíže začínou ve chvíli, kdy dojde k plnění jakéhokoliv ze zadaných úkolů (vpravo).

informační systémy na Zemi jsou spojeny do jediné sítě dat. Vznikly velké firmy bojující o svá území v síti. Jsou najímání specialisté na síťové lety. Dělá se to tak, že se člověk přenesení do virtuální reality a v iluzorním korábu letí zničit pár datových souborů nepřátelské firmy. Pokud zrovna neletí ničit, alespoň krade nebo šmiruje. Těmto specialistům se říká Netrunneri, jsou známi jednak tím, že jsou to byvalí počítačovi maniaci a také tím, že za své cestování ryžují spoustu peněz. Nemají to ale na světě lehké, protože nesmí

Delta V, světe div se, není dobrá hra. Je to tak prostě, jako minulé věta. Ano, je hezký graficky provedená a ano, linou se z ní libě zvuky a hudba, ale k ničemu to není, protože hra DELTA V to z bláta nehratelnosti nepomáhá. Létání informačními kaňony je maximálně matoucí a frustrující zážitek, ze kterého vás tak akorát rozbolí hlava. Ovládní hry je prostě: tato hra je neovladatelná. Ať děláte, co děláte, ve většině případů letí vaše loď jinak, než ji joystick káže. Kdosi se ptal „...a je to rychlý?“ a někdo mu odpověděl „hele, to teda je, letí to jak ďas“. Autoři těchto dvou hlasů asi měli radost, že na jejich PCčku konečně něco běží rychle. Jo, je to fakt. DELTA V běží rychle, dalo by se říci, že

Prolétávání kaňonů ve virtuální realitě mohlo být zábavné. Nebyť toho, že nám chuť na něco takového DELTA V spolehlivě zkazila.



score 64%

Název hry: DELTA V
Výrobce: Bethesda
Žánr: Sci-Fi
Styl: Střílečka
Počítač: PC
Obtížnost: Nehratelná

Hodnocení:
Originalita: 50%
Atmosféra: 60%
Grafika: 80%
Zvuk: 85%

Super Hero League of Hoboken

Po jaderné válce se začali rodit rozliční mutanti, mutovali, mutovali, až z nich byli supermani a supermutanti. Zavládl chaos.

Na území bývalého New Yorku panuje nevidaný zmatek. Polozatopené město se hemží mutanty, náboženské sekty vyznávají počítače, lidé živoří v malých vesničkách, hrabou se v radioaktivních smetištích a propadají davovým šílenstvím. Je to podobný chaos, jaký zavládl např. po Sametové revoluci. Právě proti chaosu byly

těchto podivínů odpovídá za nerušený život obyvatel sektoru Hoboken. Jeho kapitánem je Crimson Tape, superman s možností vytváření statistických tabulek. Ke slovu se ale skoro nedostane, protože pravými kapitány jste vy, trosky hniijící u počítačů. Kromě vašeho hobonského centra základny supermanů ještě v jiných sektorech a občas vás požádají o pomoc, např. přemnoží-li se jim krysy, jako tomu bylo ve Flushingu nebo dostanou-li erotickou závrať jako ve Scrantonu. Poslední, pátý, úkol každé mise vždy nějak souvisí s řaděním Dr. Entropyho, zavlího vyznavače chaosu. Pokud zrovna nekříží koně s krysami, hrozí lidstvu otrávným plynem či obrácí ukazatele u cest. Je to potíživá postava číslo jedna a tudíž záporňák s velkým Z. Finálního utkání s ním se dočkáte až na konci hry.

Legendům se čím dál víc daří přiblížit se adventuru k dungeonu, už COMPANIONS OF XANTH vypadal, že se o to snaží, ale opravdovým úspěchem je až HOBOKEN - přibyla totiž generace vlastnosti hrdinů a souboje ve stylu WIZARDRY. Hra tedy vypadá následovně:

Tahle mapa se odhaluje postupně a poměrně věrohodně kopíruje skutečnou podobu východního pobřeží USA.

založeny jednotky kladných supermanů (občas bychom je také potřebovali). Jsou to neohrožení bojovníci za pořádek, každý z nich má určitou specializaci. Tak třeba Iron Tummy dokáže sežrat velké množství kořeněného jídla, Mrs Pepperoni je skvělá v nahlížení do zavřených pizza-krabic. Tým

jako tečka na mapě procházíte zatopeným New Yorkem a postupně ho zkoumáte (odkryváte mapu jako v DUNE II). Když narazíte na nepřitele, hra se přepne do bojového módu a supermani, které máte na obchůzce s sebou se pustí do boje. Boj probíhá na tahy, chvíli řežete vy mutanty a chvíli řežou mutanti vás. Zbraně máte k dispozici podobně monstrózní jako nepřátele. Vznikají situace, kdy pícháte radiokativními nákloubníky

zuřivého byrokrata, který do vás střílí daňovými příklady, dvouhlavé plody řežete vejpolí motorovou pilou a strojem vystrkujícím vidličky štoukáte poletující miny. Jelikož ovládáte supermanky, je nasnadě, že si pomůžete nějakými specialitkami, a to žádným nahlížením do pizza-krabic, ale jednoznačně bojovými schopnostmi - dravé květiny můžete uhnívat k smrti, na roboty posílat zesílené rezivění, zvířata uspávat, atd. Ve vesnicích je nutno navštěvovat obchody a zbrojit a štitit svoje supermanky, aby si v boji lépe vedly. Zbrani i brnění je velká spousta a dobré kousky stojí hodně peněz, takže je třeba spořit a kupovat rozvážně. Tolik k boji. Dostanete-li se na mapě na jakkoli důležité místo, přepne se hra do textovkového módu ala COMPANIONS OF XANTH a můžete vesele sbírat předměty, zkoumat je, používat a vůbec prožívat jiné radovánky. Ve své skryté podzemní základně dostanete od počítače Matyldy hned na začátku hry seznam pěti

score 84%

Název hry: **SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN**

Výrobce: **LEGEND**

Žánr: **Sci-fi**

Styl: **Adventure**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **85%**

Atmosféra: **85%**

Grafika: **70%**

Zvuk: **90%**

mutantů (v každém sektoru je jich omezený počet), přičemž často narazíte na něco užitečného a děj se pohne. Pokud se děj ani tak nepohne, zakyslí jste a to zamrzí. Misi je celkem sedm, poslední má jen jeden úkol, takže celkem 31 úkolů, nudit se tedy nebudete. Stejně jako i ostatní výtvoři od firmy Legend je i Hoboken narván anglickými slovními hříčkami, vtipy a rébusy. Jelikož povětšinou nejsme rodili angličané, unikne nám určité spousta souvislostí a opět zaplačeme nad tím, že české hry na takovéto úrovni nejsou k mání. HOBOKEN často vyvolává křeče úst zvané smích a to je mezi současnými suchary velké plus.

Už od začátku je jasné, že kolem této hry se rojili profesionálové. Žádné potíže se zvukem, s pamětí nebo s instalací, všechno stejně kvalitní jako ostatní legendská dítky. Hudba je vynikající, zvuky, hlavně při bojích, jsou chytlavé a autentické. Grafika, i když většinou v menších okénkách, je poctivě provedena a hodně se podobá XANTHU. Hodíme-li tohle všechno na váhu, zjistíme, že se ručička sebejistě chýlí ke kladům a záporný pláčou opouštěný v rohu. Tož šanějte HOBOKEN dnem i nocí, dobře se pobavíte.

ANDREW



Svaté PC nefunguje a nikdo neví proč. V květináči je totiž magnet, a na to theologická věda zdaleka nestačí (dole).

Tygr přitrávený plynem vypráví oplzlé, a velice zábavné vtipy (vpravo nahoře).

Bojové sekvence jsou plné setkání se zajímavými postavami. Tohle je třeba Moje-Mina (vpravo).



úkolů, po jejichž splnění dostanete nového člena do party, trochu ovaci a financí a další pětičlenné problémy k rozluštění.

Abych pravdu řekl, popisovat strukturu hry HOBOKEN je nелеhký úkol. Tahle hra je totiž tak rozsáhlá a splácáná ze všeho možného, že bych klidně zhltnul celou dvoustránku popisováním a možná by ani nestačila. Zábavnost hry tkví v mnoha věcech najednou, bavilo mě hrát ho jako adventuru i jeho RPGčkové bojování, dokonce i odhalování mapy je zajímavé, časem budete moci i plavat po vodě, létat po horách a zkoumat radioaktivní smetištata (he, he). Nad tím vším strávíte hodně dlouhou dobu, přičemž vás hrani nijak neomrzí, ba naopak, čím hlouběji se do děje ponoříte, tím více vás HOBOKEN bude bavit. Výhoda je v tom, že neustále máte něco na práci. Když už nevíte rady, jak dál, čistíte alespoň mapu od



Battle Bugs

Zprávy z bojiště: Spojenecké jednotky včera obsadily strategicky významnou pozici na kótě A-22-11. Nepřátelská armáda připravuje protiúder a pravděpodobně nasadí bombardéry a těžké jednotky. Dobyté pozice je nutné udržet za každou cenu. Opakují, za každou cenu.



Všechno na světě je jen věci měřítka. Všechno je relativní. Veliké i malé věci jsou v podstatě stejné, záleží jen na úhlu pohledu, na měřítku. Co se nám dnes zdá veliké, může být zítra malé a co je malé pro nás, je veliké pro někoho jiného. Na velikosti vůbec nezáleží, záleží vlastně jen na měřítku. Ale - vysvětlujte tohle ženám...

Přemýšleli jste někdy o mravenci, než jste jej zamáčkli na stole? Přemýšleli jste o vose, kterou jste rozmázli o zed? Myslíte na mravence, potápničky, mouchy, moly a kobylky? Jestli, stejně jako já, o takových věcech nepřemýšlíte, děláte dobře. Někdy věci je totiž lepší nevědět. Jak by vám tak bylo, kdybyste zjistili, že se o odložený kus vašeho chleba strhne urputná bitva a že zapomenutá pizza bude zdrojem neutuchajícího válečného konfliktu, boje na život a na smrt.

Zprávy z bojiště: První útok bombardovacích much se nám podařilo zastavit pohotovým úderem stíhacích vos a podpůrných jednotek komárů. Vlastní ztráty minimální - dva komáři stažení z boje, jedna vos zasažena raketou země-vzduch. Hlavní pozemní jednotky nepřítele se však nezadržitelně blíží k našim pozicím. Vyslali jsme průzkumné kobylky luční, aby zadržely útok, zatímco formulujeme vlastní řady. Nasazujeme mravence. Pozor: ve středu nepřátelského pole se objevila obávaná Kudlanka nábožná, opakují Kudlanka nábožná.

Nemám rád hmyz, aby bylo jasno. Co ale miluji, jsou strategické hry a BATTLE BUGS jednou takovou strategickou hrou zrovna je. Tušili jste to. Bylo by asi vhodné tuhle věc k něčemu přirovnat, abyste byli v obraze. Bohužel to ale není možné. Musíte si představit. Tak si třeba představte, že se z vás stane velitel armády složené z nejrozumnějších představitelů říše hmyzu. Vašimi vojáky budou mravenci, chrobáci, kobylky luční, potápničky, mouchy, komáři, vosy a další havěť. Bojovým prostorem bude trávník se zapomenutou svačinou, okenní rám s kouskem sýra, roh ulice s kusem salámu či stůl s nedo-

jedenou pizzou. Nepřítel bude lítý a nemilosrdný - hmyzí armáda „těch druhých“. Zamířkou, cílem i motivací celé války bude jediná věc - jídlo. Představili jste si tohle? OK.

Tak dál - představte si neskutečně roztomilé 3D zpracování všech výše zmíněných bojišť, jen tak mimochodem i s možností přepnout do SVGA, a do něj zasadíte broučky a hmyz nakreslený a animovaný zcela nepřekonatelným způsobem. Každého tohoto hmyzího „bojovníka“ můžete ovládat buďto v reálném čase boje, anebo kdykoli hru zas-



Vojáci. Útočíte na strategicky významnou zásobárnu potravin - naše mapa vše jasně ukazuje. Těsně vedle toho velikého domu, na zemi je kousek starého salámu. Dobyť a udržet!

tavit na libovolně dlouhou dobu, naplánuvat další postup - zvolit cestu, cíl útoku, nasadit zbraň pro útok na delší vzdálenost, případně naložit či vyložit transportní broučky - a potom v bitvě pokračovat spuštěním času.

Zprávy z bojiště: Hlavní síly nepřítele se nám podařilo rozpráší. Naše ztráty jsou ale obrovské. Divize mravenců byla zcela zničena, zůstala nám jediná kobylka luční, chrobák

a vyčerpaný pavouk. Zbytky nepřátelského útoku složené z Kudlanky nábožné a dvou mravenců se nezadržitelně blíží. Pokusíme se je napadnout dříve, než dorazí k našemu kousku sýra. Opakují sýra.

Jako každá správná strategická hra těží BATTLE BUGS z rozmanitosti nasazených jednotek z různorodosti terénu. Hmyzí říše poskytuje netušené možnosti využití, co do válečné strategie. Každý druh hmyzu má svoje specifické vlastnosti, na které je třeba brát ohled. O výsledku boje nerozhoduje tedy jen energie (v podstatě tedy počet zásahových bodů), síla útoku a síla obrany, ale také speciální vlastnosti s dovedností. Rychlí mravenci dokážou kupříkladu vrhat výbušninu (!?) a kameny na poměrně velkou vzdálenost, mouchy zvládnou ze vzduchu svrhnout bomby na nepřítele, kobylky jsou rychlé a daleko doskočí, moli unesou jednoho dalšího brouka, potápničky jsou rychlí na vodě. Autoři si přidali i pár Superbroučky, pro které naše entomologie nemá dosud adekvátní zařazení - Velitelský brouk zvyšuje svoji přítomností sílu útoku a obrany vlastních jednotek. Brouk atentátník se proplíží až ke zvolenému nepříteli a zcela brutálně jej praští palicí do hlavy a třeba takový Nosorož-brouk je zcela nejsilnější a nejdolnější bojovník. Jen správným nasazením a kombinací výhod všech jednotek vede cesta k vítězství, protože ONI, tedy nepřátelská armáda, má v dřívě většině případů početní i silovou převahu.

Zprávy z bojiště: Ztrácíme pozice... chrobák i kobylka vyřazení... Kudlanka... všechny pobila... poslední bitva... neudržíme se... je tady... útočí... áááááá... Opakují, áááááá...

Všechny bitvy jsou velice chytré postaveny a vymyšleny. Zatímco v jedné je potřeba nasadit hrubou sílu a potříť JEJICH jednotky,

někde stačí jen obsadit strategicky výhodná místa, další bitvy trvají dlouho a jiné mají časový limit omezený na několik desítek sekund. Jistě, BATTLE BUGS není bez chyb. Některé bitvy jsou stupidně těžké a zbytečně časové náročné, v jiných je JEJICH převaha příliš velká. Není to ale hra, kterou dohrajete za odpodledne. I když se s některými operacemi budete trápit a nebudete si vědět rady, je tady možnost danou bitvou přeskóčit a někdy v budoucnu se k ní vrátit. Kromě toho - roztomilá grafika, vynikající zvuky a mluvené slovo, možnost hry dvou hráčů proti sobě po modemu nebo po síti a originální nápad jistě vyváží všechny nedostatky, které bychom na BATTLE BUGS mohli najít.

Trochu sarkasticky teď skončíme myšlenkou, že pokud se SIERRA drží ve svých strategických hrách na Zemi, nebo spíše na zemi, má rozhodně větší šanci na úspěch než při pokusech o bombastické meziplanetární trháky. Ale co my víme. Všechno je to stejně jen otázkou měřítka, ne?

ICE

Kdybychom věděli, proč se mýdlo uprostřed dřezu jmenuje LARVA, vesmír by pro nás již nebyl tak tajemný (dole). Bojové scény jsou plné brutality, násilí, musí krve a komářiho pískání (vpravo).



score 83%

Název hry: **BATTLE BUGS**

Výrobce: Sierra-On-Line

Žánr: Pravdivé příběhy

Styl: Strategie

Počítač: PC

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: **75%**

Atmosféra: **80%**

Grafika: **85%**

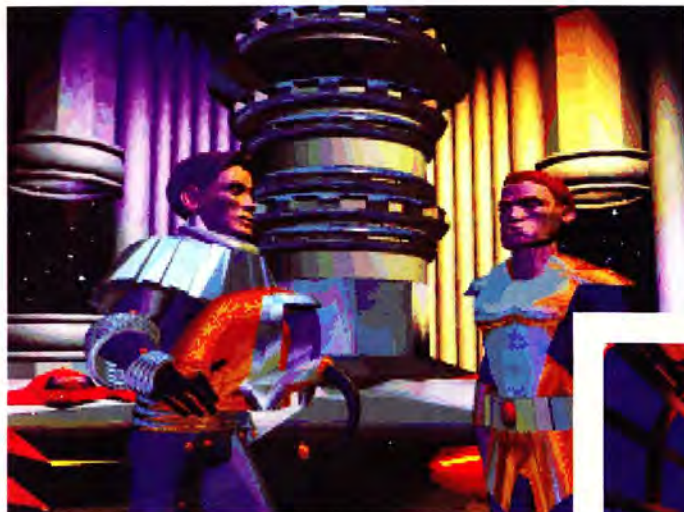
Zvuk: **70%**

Star Crusader

RECENZE

score
magazin počítačových her

Na hře STAR CRUSADER najdeme několik vyloženě špatných a záporných vlastností. Některé z nich se nám znelíbí a odradí nás. Kupodivu, najdeme tady i zhruba stejné množství vlastností kladných, které nás příjemně naladí. Podívejme se na ně zblízka.



CD verze hry STAR CRUSADER je doplněna spoustou pěkně vyrenderovaných animací. Ale samotná grafika ve hře je spíše krokem vzad.

STAR CRUSADER je především dalším přírůstkem do obrovské rodiny kosmických simulátorů, která je dnes již na fouklá až běda. Je velice těžké a náročné přinést dnes do této rodiny něco nového, nějaký nový nápad a novou jiskru v podobě originality a neotřelosti. Proto se tvůrci her dávají spíše cestou vyplňování herního systému a zdokonalování vzhledu her, spíše než vlastnímu obsahu a náplni. Bližší se WING COMMANDER III je toho nejlepším důkazem.

STAR CRUSADER, naopak spojuje známé a časem prověřené prvky kosmických simulátorů s poměrně originálním přístupem. Základem je klasický simulátor kosmických soubojů nabízející plnění nejrozdílnějších misí v 13 různých lodích. Na toto jádro je však nabaleno množství vylepšení a zpestření, které činí hru zajímavou a poměrně dobře hratelnou. Nepředbihejme ale a vezměme nejprve špatné stránky hry.

Systém ovládání je kompletně okopírovaný ze série WING COMMANDER - což je na druhou stranu výhoda, vzhledem k tomu, že ti, kterým přešlo ovládání již do krve nemusejí přecházet na jiný způsob. Navíc je však ovládání neskonale komplexní a složité, každá z raket, kterých je ve hře pozeňnaně má desítky funkcí, ke kterým existují různé přístupy a dvě stránky kláves je potřeba ovládnout z paměti. Dalším mínus je grafické zpracování, které, ať se nám to líbí nebo ne, rozhodně neodpovídá

současnému standardu. 3D modely kosmických lodí a vesmírných objektů jsou jistě pečlivě propracovány a sestaveny, nicméně výsledek působí spíše dojmem laciné poutové atrakce - nepomůže ani Courardovo stínování a texturami pokryté plochy všech objektů. Pokud by autoři ovšem odstranili křiklavě červené a žluté barvy z použitého spektra, mohl by výsledek dopadnout trochu odlišně. CD-ROM verze navíc obsahuje hromadu animací, které při vši snaze o comicsovou podobu a nadhled vypadají velmi kostrbatě a do jisté míry i trochu archaicky. Na tak rozsáhlou a komplexní hru by také neškodil rozsáhlejší a podobnější manuál, protože ten stávající je absolutně nevyhovující a informace v něm obsažené jsou sice nezbytně důležité (na všechny krkolomné kombinace kláves lze opravdu jen velmi těžko přijít metodou pokus-omyl), ale zdaleka ne vyčerpávající, a na řadu věcí musí člověk přijít až ve hře. Hudba je velmi slabá, o monotónních zvucích a frustrujícím pipání nemluvě. Zdálo by se, že špatných stránek je až dost. Co je tedy na této hře dobrého? Kupodivu velice mnoho.

Největším kladem je zcela jistě příběh. Říše Gorenů, humanoidních bytostí je říší, která přináší vzdělání a poznání do všech koutů vesmíru. V průběhu své expanze se však setkává s mnohými rasami, které její osvětlení a vzdělanost chápou (viceméně správně) jako dobývání a krvelačnost. Jako elitní pilot a velitel Zlaté letky, Roman Alexandria jste převelen do prostoru s označením Ascalon Rift, kde se Říše právě setkala s pěti inteligentními rasami, z nichž ani jedna nejeví známky přátelství a touhy po podrobení. Příběh se rozvíjí, je doprovázen (v CD-ROM verzi) řadou animovaných šotů, plný zvratů a zdaleka ne jednoznačný - časem totiž vůbec není jasné, zdali bojujete na správné straně a za správnou věc. Otázkou zůstává, zdali použijete svých schopností a sil na podrobení celého prostoru, nebo zdali přejdete na druhou

stranu a pomůžete dobyvatelům z prostoru vyhnat...

I když je zde použit standardní systém ovládání kosmických simulátorů (konkrétně ovšem série WING COMMANDER), je STAR CRUSADER obohacen o množství dodatků. Jednotlivé mise jsou velice rozmanité a členité, čemuž je přizpůsobeno i komplexní ovládání. Úkoly se různí - od průměrného letu raketou skrytou před nepřátelskými radary přes útoky na transporty a kosmické doky, až po rozsáhlé bojové operace, útoky na nepřátelské pozice stejně jako obrana



vlastních jednotek. Některé rakety jsou navíc vybaveny silovým polem, které umožňuje zachytit některé objekty (únikové kapsle, menší rakety) a získat tak nepřátelskou technologii. I nabídka zbraní je široká - od laserů, torpéd a fotonových děl přes vektorové kanóny (po zásahu loď změni směr), hellfire střely (likvidují štíty lodí), neutronová děla (likvidují vás) až po štíty AEGIS (likvidují všechno).

Hra je velice živá a dynamická, let je co chvíli zpestřen o komunikaci s ostatními členy letky, kteří se objeví ne jednom z monitorů a sugestivně vykřikují či informují o situaci v jejich prostoru. Bez zajímavosti není ani možnost vydávání rozkazů členům letky a jejich vysílání na rozličné strany.



STAR CRUSADER je důkazem toho, že dobrá grafika není všechno. Dobrou atmosféru dotváří skvělé zvukové efekty a hudba.

score 70%

Název hry:	STAR CRUSADER
Výrobce:	Game-Tek
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	60%
Zvuk:	50%

STAR CRUSADER je postaven na obrovské hratelnosti a zábavě, která člověka táhne od jedné mise k druhé. Situace se neustále mění, mise se stávají obtížnějšími, postupem času hra přestane být pouhým plněním misí, ale umožňuje i tvorbu misí vlastních, stejně jako školení nových pilotů či volbu strojů použitých pro nadcházející bitvu. Je to právě komplexnost, rozmanitost a členitost hry, která z ní činí velice zajímavý přírůstek do řady kosmických simulátorů.

Na druhou stranu ale nesmíme příliš přeceňovat. Velice kvalitní příběh a obsah je tažen k zemi špatnou prezentací a na pohled nedotaženým technickým zpracováním. Byť WING COMMANDER ARMADA zasazená do takového prostředí a příběhu, anebo byt STAR CRUSADER technicky zpracovaná způsobem hry WING COMMANDER ARMADA, měli bychom nesmírně zábavnou a navíc divácky přitažlivou hru. Takhle máme věc sice velice zábavnou, nicméně velmi rozpačité prezentovanou. Doufáme, že WING COMAMNDER III nebude pravým opakem - technicky dokonalou nudou. Nechme se překvapit.

ICE

Quest for Glory

Život člověka občas znudí. Chce být hrdina, místo kufříku chce mít meč, místo šefa třeba zlého skřeta a místo sekretářky lesní vílu



A co takhle Bounty, Noggera, Calippo nebo aspoň Mišu?

Kromě alkoholu je zde i jiná možnost, jak si s mečem v ruce pěkně „zaskotačit“ a tou je nejlepší adventure od firmy Sierra, o níž sice neustále plácáme páté přes deváté, ale kterou jsme nikdy nerecenzovali. Je to HERO'S QUEST později po soudní při o toto jméno přejmenovaný na QUEST FOR GLORY a ještě později díky třem pokračováním všeobecně známý jako QUEST FOR GLORY I (Cesta za slávou I). Tolik titulů, pokračování a řeči a teď dokonce místo ve „zlaté“ rubrice nezapomenutelných

her SCORE vedle titulů jako HEIMDALL či ULTIMA UNDERWORLD. Proč to?

Už v první, 16ti barevné verzi sklídil HERO'S QUEST před čtyřmi lety obrovský úspěch a úroveň rozvodů stoupla o přibližně stejné procento jako jeho prodej. Dva roky poté Sierra dostala dobrý nápad předělat některé své slavné hry do lepší grafiky a protože HQ byl v HQ Sierra (tj. Cesta za Slávou v hlavním stanu Sierra) favoritem, dostalo se mu nejkvalitnějšího přepracování do 256ti barev ze všech předělců a nad novou grafikou a animací kdekdo zůstane stát a ptá se „Co je to, nějaký KING'S QUEST?“. Po chvíli pozorování ale pozná, odkud vítr kouká a zkusí si hru zahrát. A pak to jde ráz na ráz – hodinka, dvě, svačinka, dvě, rozvůdek, dva, hrobaček jeden.

Následuje shrnutí četných kladů této vynikající adventure: první adventure s možností vícenásobného procházení s maximálně odlišným dějem pro tři volitelné postavy bojovníka, magika a zloděje. První adventure s kompletní charakteristikou postav zahrnující sílu, magické body, šplhání, páčení zámků a mnoho dalších dovedností. Bezvadný pokrok vašeho hrdiny ve zmíněných dovednostech po opakovaném cvičení v boji, v házení kamenů a noží, atd. Jsou známy případy maniaků, kteří konec hry

I staticky vypadá tahle grafika skvěle, ale ve skutečnosti se spousta věcí různě hybe, oheň plápolá, atd.

oddalovali až o několik týdnů, jen aby mohli svoji postavu „ještě trochu“ vycvičit, protože, a to je další bod, se už v první verzi hry dala postava uložit do pozice a donahrát do dílu dalšího (u adventure nevidaná věc). Vynikající děj a příběh, důraz je kladen na nelinearitu plnění úkolů. Hráč si většinu času může dělat co chce a může pracovat na více úkolech najednou. Přesvědčivý běh času – obrázky se mění s nastávajícím večerem, noc všechno zahálí tmou. Strach při toulkách nočními lesy z náhlého útoku různými běsy. Uchazející akční scény, známá to slabina většiny adventure. Eranino místo, kam jsem s polomrtvým hrdinou dorazil o půlnoci smrtícím lesem mi vzalo dech. Těžko se to vysvětluje, ale věřte mi, že je to jedna z nejmohutnějších lokací všech známých adventure.

Na svou dobu velmi sugestivní hudba. Prolínání možností postav – bojovník občas použije zlodějský trik (když ho umí), zloděj si občas „podá“ vyhlédnutou věc kouzlem. Přines, apod. Skvělá kouzla a hlavně spousta příležitostí, kde kouzla používat. Mnoho různých úkolů mimo hlavní dějovou linii mě přesvědčilo, že dohrávat adventure na plný počet bodů není jen pouhá úchylka, ale že člověk často pocítí radost, že zase na něco

přišel, i když to nebylo nic podstatného.

A tak dál. Mohl bych psát a psát a rozebírat jednotlivé lokace, gagy, interakci s obyvateli, zlodějské a bojovnícké čechy, až by mi zmrtvěly ruce. Pak bych už jen tukał kostmi do tlačítek a pořád by bylo co vypravovat, pořád bych zájemcům mohl vysvětlovat, proč si myslím, že tahle hra od Sierra je nejlepší. Jednoduchý způsob, jak se o tom přesvědčit je HERO'S QUEST si zahrát, a to určitě bez návodu! Není tak obtížný a nebude vás tolik bavit jako s návodem. Pokračování, tedy QUEST FOR GLORY II, III a IV nesahají tomuto prvnímu dílu ani po pás a je to škoda. Na každý další díl se všichni klepeme, až cinkají tabulky, protože (možná naivně) doufáme, že se dočkáme něčeho VELKÉHO. A ono pořád nic, takže snad časem.

ANDREW



Pššš, utekli jsme z Furry of the Furries. Když to nevykecáš, dostaneš, dostaneš poklad!

Přes den je tu klídek, ale v noc tady mají diskošku víly a běda tomu, kdo vstoupí do kruhu!



score 92%

Název hry: **HERO'S QUEST**

Výrobce: **Sierra-On-Line**

Žánr: **Fantasy**

Styl: **Adventure**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Jednoduchá**

Hodnocení:

Originalita: **95%**

Atmosféra: **95%**

Grafika: **90%**

Zvuk: **75%**

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR UVEDENÝCH FIREM. INFORMUJTE SE O VÝHODNÝCH CENÁCH PRO DEALERY.
JOYSTICKY PRO PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.
Uvedené ceny včetně DPH.

PRINGTON

Dodáváme kompletní sortiment
firmy **Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A4000.

Datalux

460,-Kč
SV 135
JUNIOR MEGASTAR

295,-Kč
SV 123
SUPERCHARGER

689,-Kč
SV 207 PC
COMMANDER
ANALOG

520,-Kč
SV 125
SUPERBOARD

610,-Kč
SV 127
TOP STAR

Commodore

PRODEJNY: Sofijské nám. PRAHA 4 Czech republic tel.: (02) 401 80 80
Nekázanka 6 PRAHA 1 Czech republic tel.: (02) 242 29877
PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o. Fárska 44, 949 01 NITRA Slovak republic tel.: (087) 22 503
OFFICE WASHINGTON 1735 20th street WASHINGTON DC 20009 U.S.A. tel.: 001-202-2231066

Nepřehlédněte!

Originální české hry na PC a Amigu mohou být Vaše!

Tajemství Oslího ostrova

Velice úspěšná pirátská adventure pro počítače PC (min.286,640KB RAM,VGA).

Recenze ve Score č.9. Cena 240,-Kč!

7 dní a 7 nocí

Nová novinka od Pterodon Software! Staňte se soukromým detektivem nevalné pověsti! Hra je žánru lechtivá medie, proto je doporučena starším 15-ti let. PC - 277,-Kč (min.386,2MB RAM, VGA, doporučen Sound Blaster nebo D/A převodník), Amiga - 257,-Kč (min.A500 1MB)

Kde lze provést objednávku? Stačí nám napsat nebo zavolat co si přejete a my obratem pošleme vybranou hru poštou na dobírku až k Vám domů. K ceně hry se připočítává poštovné.

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.0463-22 373.

Slovensko: RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1

S. Začínáte tvořit nebo dokončujete nějakou českou hru na PC nebo Amigu? Jste vynikající grafik, hudebník nebo programátor? Ozvěte se nám! Zajistíme profesionální distribuci a pro vás výborný výdělek bez námahy.

NOVÁ GENERACE ZVUKOVÝCH KARET PRO PC!

„Nejlepší zvuková karta kterou jsme slyšeli“

PC REVIEW, červen 1994

„Tato karta je kvalitní - po stránce provedení i výkonu“

PC FORMAT, 89%, duben 1994

„Sound FX 3000 předvádí nejlepší zvuk, který jsem kdy slyšel z PC karty“

MUSIC TECHNOLOGY MAGAZINE, březen 1994

„Je to jedna z nejlepších zvukových karet, kterou jsme slyšeli“

PC HOME, červenec 1994

„Nemohu nic než vřele doporučit Sound FX Classic 3000. Má jednoduchou instalaci i obsluhu a nabízí dokonalou emulaci.“

MULTIMEDIA AND CD-ROM NOW, 9/10, srpen 1994

SOUND FX 8-bitová zvuková karta kompatibilní s AdLib a SoundBlaster 2.0, MIDI interface.

SOUND FX 16 MCD 16-bitová stereo zvuková karta kompatibilní s AdLib a SoundBlaster 2.0, interface pro CD-ROM mechaniky Sony/Mitsumi/Panasonic, rozšiřitelná na PCM Wave-table Synthesizer a MIDI.

SOUND FX CLASSIC 3000 SE 16-bitová stereo zvuková karta kompatibilní s AdLib a SoundBlaster 2.0, interface pro CD-ROM mechaniky Sony/Mitsumi/Panasonic, dual FM/PCM Wave-table Synthesizer (harwarový) a plná General MIDI/Roland kompatibilita, MIDI interface.

SOUND FX CLASSIC 3000 16-bitová stereo zvuková karta kompatibilní s AdLib a SoundBlaster 2.0, interface pro CD-ROM mechaniky Sony/Mitsumi/Panasonic.

SOUND FX CLASSIC 1000 Rozšiřující karta s PCM Wave-table syntetizérem, která pracuje s jakoukoliv další zvukovou kartou. 317 zvuků v 8MB ROM, kompatibilní s General MIDI/Roland, MIDI interface, MIDI kabel **BLUEPOINT ICD-3000** Double speed CD-ROM drive, lehce připojitelný k IDE řadiči

SOUND FX
1122 Kč bez DPH 1699 Kč
SOUND FX 16 MCD
2138 Kč bez DPH 3249 Kč
SOUND FX CLASSIC 3000 SE
4487 Kč bez DPH 6799 Kč
SOUND FX CLAS. 3000 MCD
4873 Kč bez DPH 7399 Kč
WAVE FX PLUG'N'PLAY
2804 Kč bez DPH 4249 Kč
WAVE FX UPGRADE KIT
2454 Kč bez DPH 3749 Kč
ICD 300 CD-ROM DRIVE
4265 Kč bez DPH 6449 Kč

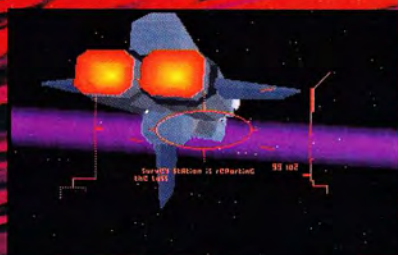
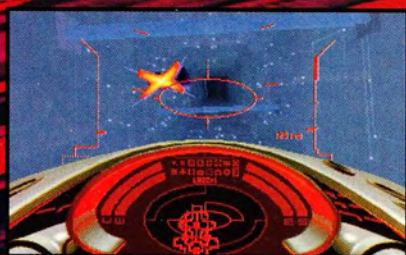
dodává Vislon, Krupkovo nám. 3, Praha 6
tel: 02/ 32 29 60

SOUND FX

D I G I T A L I M

IMP

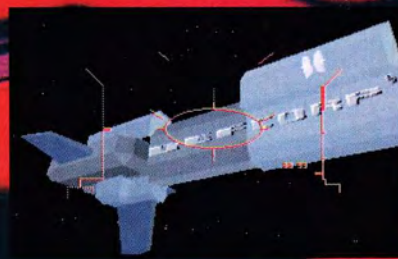
T H E D O D 4 5 5 E



A G E O E S I G N

RINO

C O M P U T E R S



ocean



TAK ÚŽASNĚ, TAK LEVNĚ, TAK SI JE KUPTE!



Skvělé hry za směšně nízké ceny

Microprose znovu vydali některé ze svých nejlepších her za nejnižší možné ceny v serii Power plus. Nyní můžete mít i vy tak skvělé hry, jako jsou například Grand Prix, Dogfight a Gunship 2000 za neuvěřitelnou cenu 599 Kč za kus!

Ale my vám dáváme možnost získat tyto hry ještě levněji. Pokud si koupíte tři hry ze serie Powerplus, dostanete slevu 150 Kč. Kupte si jich pět a ušetříte 500 Kč. Pokud si objednáte všech šest, je to téměř totéž, jako byste dostali jeden titul zdarma!

Tak na co ještě čekáte? Vyplňte ústřížek ještě dnes a nejenže získáte jedny z nejlepších her vůbec, ale také ušetříte! Objednávku zašlete na adresu: VISION, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6

Ceny:
1 ks za 599 Kč, 2 ks za 1198 Kč, 3 ks za 1647 Kč, 4 ks za 2196 Kč, 5 ks za 2495 Kč, 6 ks za 2994 Kč



od
MICROPROSE

dodává



Prosím, zašlete mi na dobírku tyto úžasné levné hry:

- ☐ Dogfight
☐ F-117A

- ☐ Grand Prix
☐ Pirates Gold

- ☐ Gunship 2000
☐ F-15 Strike Eagle III

jméno a adresa: _____

počítač: _____

podpis: _____

Poštovné a balné činí při objednávce 1 ks - 50 Kč, 2 ks - 75 Kč, 3 až 5 ks - 100 Kč. Všechny tituly jsou pro PC a kromě F15 III a Pirates Gold také pro Amigu.

Universe

návod

score
magazin počítačových her

Boris byl už od narození zvědavý jedinec. Již párkrát se mu to nevyplatilo, ale do takovéhle šlamastiky se dostal poprvé. Původně jen nesl poštu svému strýci, který podle obvyklých měřítek, nebyl tak zcela v pořádku. Stále se v něčem štouřel a něco vynalézal. Boris se díky své povaze nachomýtl jakémusi experimentu a najednou "plonk" a byl někde úplně, ale úplně jinde. V uvedení věci do původního stavu vám snad pomůže tento návod.

Ocitli jste se na malém asteroidu uprostřed vesmíru. Seskočte na asteroid pod vámi a seberte integrovaný obvod (CIRCUIT BOARD) a tyč (METAL BAR). Pomocí prolétávajícího meteoritu se vraťte na kovovou konstrukci. Tyčí vylomte panel na satelitu (INSERT METAL BAR INTO PANEL) a vložte dovnitř obvod (INSERT CIRCUIT BOARD INTO PANEL). Teď už jen zbývá pomocí terminálu propojit „vás“ asteroid s nejbližší planetkou (USE TERMINAL, CONNECT CHANNEL GAWRIC HOMEWORLD) a vypnout ventilaci (SET FILTRATION: GAWRIC HOMEWORLD). Projděte přes nově vytvořenou cestu do města. Seberte balíček jídla (FOOD CONTAINER) a vlezte do ventilace (PUSH/PULL VENTILATION). Vypadnete i s nějakým harampádím ven. Seberte kus zrcadla, co vám leží u nohou. Vraťte se do města. Pokračujte na náměstí a tam hodte kus zrcadla do dveří hlídaných lasery (THROW MIRROR INTO DOOR). Vyleze rozružený majitel a odkáže vás na Silphinau. Jakáto náhoda, bydlí zrovna naproti, hned si s ní promluve (USE DOOR CONSOLE). Pustí vás dovnitř a vy si s ní můžete povídat dle libosti. Z hovoru vás však vyruší podezřelý hluk zpoza dveří. Silphinaa vám ještě stačí poradit kam utéci a sama klesá pod dobře miřenou ranou robotovou. Na nic nečekejte a rozbijte ovládání dveří (ATTACK KEYPAD WITH METAL BAR). Vyjděte po schodech a otevřete šatník. Oblečte si kombinézu která je uvnitř (SUIT). Naštěstí v ní zůstala ID karta a nějaký klíč. Kombinéza má správný budoucí styl, v rukávu je totiž zabudován počítač! Pomocí něj zapnete terminál ve stěně (USE ARMCOMPUTER WITH CONSOLE) a otevřete okno (USE CONSOLE, WINDOW SHUTTER). Vyskočte ven. Přmo před vámi stojí Silphinain kosmický člun, počítačem vypnete ochranu (USE ARMCOMPUTER WITH CAR) a skočte dovnitř. Vložte klíč do otvoru vlevo (INSERT KEYCARD INTO CONSOLE). Nyní odblokuje řízení (USE ANTI-THEFT CONSOLE). Natukejte číslo z manuálu. Odlet! Cizí plavidlo vám zablokuje cestu a naváže komunikaci. Pilot této lodi se jmenuje Snorglat a je to jistý druh obchodníka. Vy mu zatím nemáte co nabídnout, takže radši pryč od něj. Nejdrive leťte na planetu Balkamos 7. Seberte droida u havarované rakety a kanistr o kus dál. Kanistr vložte do droida (COMBINE



Obrovské město na obzoru... Budou potíže. Mimochodem potíže nebudou jen zde, ale v celé hře. Hranice obtížnosti je poměrně vysoká...

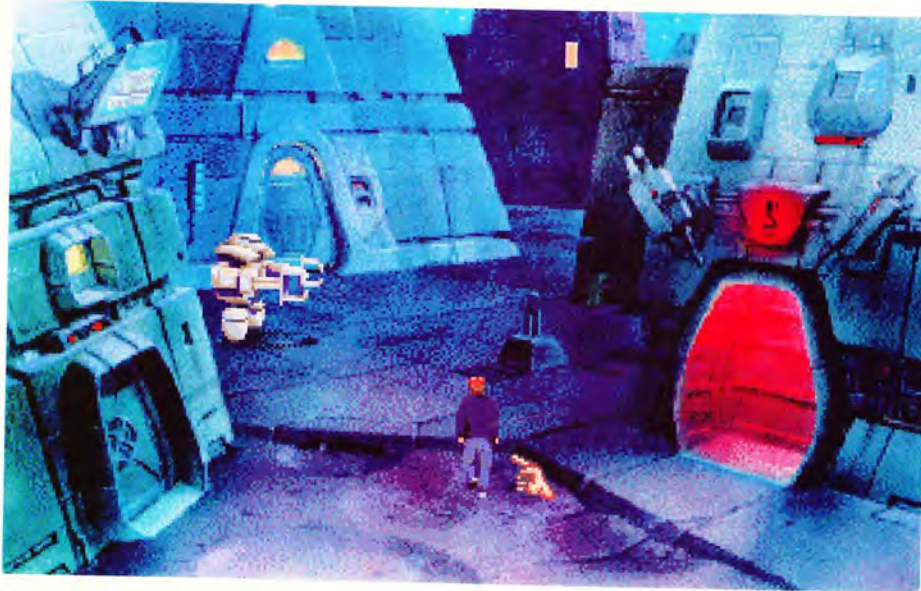
CANISTER WITH DROID) a nyní ho použijte na tři alieny co vám ničí vaše PTV. Odstartujte a leťte na JOR SLEV 4. Přistáňte v kvadrantu vlevo nahore. Seberte kámen a hodte jej na podivný stvoření poblíž (THROW ROCK ON ALIEN). „Ono“ ho spolkně a máte po starostech. Teď použijte droida na modrý fujtajbliky, co vylezli z díry. Odstartujte a leťte do sektoru vpravo dole. Fujtajbliky dejte starci. Bude vám tak vděčný, že oželi Carvit a daruje vám ho. Pro vysvětlení: Carvit je silně euforizující droga, volně k dostání v tomto koutu vesmíru. Problém je, že je ho velký, ale opravdu velký nedostatek. Leťte zpátky

na Pfallenop. Cestou vás zase odchyti Snorglat, nabídněte mu Carvit. Očividně ho zaujme, dokonce vám dovoli na své lodi přistát. Následuje první akční část, myši se snažíte přiblížit svůj člun k přistávací rampě a levým tlačítkem svou loď zachytíte. Tak, už řčíte na Wheel world. O něm přeci mluvila Silphinaa! Zmínila se i o divce Malinaa, máte se za ni prý stavít. Plány však pokazi Snorglat, zbáběle vás zastřelí a vezme si Carvit. No to snad ne! To přece nemůže být konec! Taky že ne, ten hlupák měl naštěstí zbraň nastavenou „pouze“ na omrácení. No to teda bylo o fous. Nasedněte do PTV a leťte na přistávací plochu 1h.

Projděte branou, pokračujte vpravo ulici. U parkoviště použijte ID kartu na terminál vpravo nahore - jsou tam dva, je to ten vlevo. Jděte do herny a pokecejte si s mužem vpravo dole. Bude se vytahovat jak je důležitý a že je od bezpečnostní služby apod. Nekonec vás pošle koupit pítí. Vyhovte mu, ale nasypte mu do něj Carvit (co jste asi koupili u toho terminálu před chvílí, HEI). Chytrák usne a vy mu seberete odznak. Dobře mu tak. Nyní leťte do 40e. Strčte do robota a seberte kabel. Zpátky do 1h. Na hlavní ulici budete svědky rvačky. Někdy starý dědu-la byl napaden nějakými pobudy. Důležité je, že mají JET-PACKY a tudíž létají. Zvláštní, ne? Promluve s dědou a následuje další akce - pronásledujete létající maniky. Po vítězné bitce si promluve. Vemte si od toho starcovu ruku (pro vysvětlení - stařec je léčitel nebo tak něco, a svou robotickou rukou dokáže uzdravovat. Vlastně už ne, protože mu ji přece sebrali). Vyjděte na hlavní třídu a pokračujte rovně mezi dva malé sloupky. Vidíte je? Paráda. Sjedte výtahem. Asi jste moc tlustý, výtah se uprostřed jízdy zasekne. Nezoufejte a pomocí kabelu se spusťte dolů (USE CABLE WITH ELEVATOR). Promluve si s vágusem a dejte mu láhev se zbytkem nějakého alkoholu (najdete ji přesně tam, co ležel předtím dědula). Vágus bude moc spokojený, dá vám nějakou ID kartu a prozradí, že byl dřív pěkný zvíře. Jeho ID by se tedy mohla hodit. Stavte se na parkovišti a promluve si s léčitelem. Slibí vám, že vás ochrání. Omyl! Zčistajasna do příběhu vstupuje Kaalev, agent Neiamisese, vládce této galaxie. Bez dlouhých proslovů na vás pošle několik bojových robotů. Během útoku se zvou dostanete k vágusovi. Teď už nemá cenu se s ním bavit, raději jděte doleva a skočte na projíždějící vlak. Chvilku se pro-



Povšimněte si ovládacího menu v dolní části obrázku. Myslíte si to co my?



Neuvěřitelně kvalitně provedená statická grafika a animace jednou z mála motivací hrát tuto hru (nahore). Na první pohled je město opuštěné, ale už na ten druhý (vlevo)...

mimodimenzionální průchod. Ocítáte se v ruinách velice starého města. Jděte doprava a seberte kámen. Podívejte se na tablet vpravo. Zapamatovat! Nyní sešlápněte kameny, které byly zvýrazněny na

tabletě. Naposled si nechte ten na prostření líní nejdál od oltáře. V okamžiku kdy nebude ani jeden paprsek zářit hodte kámen na krystal uprostřed. A nyní pozor! Utíkejte pro krystal a pak nazpátek. Diru přeskočte a vejďte do průchodu. Nyní lefte na Ankarlon 5. Tyčí vylomte kryt terminálu a krystalem doplňte energii. Pomocí svého počítače se s ním spojte. Zvolte prostřední možnost. Paprsek vás teleportuje do lodi. Čeká na vás sám pilot té obrovské

jedete a pak rychle skočte na sloup napravo od dráhy. Slezte do nižšího tunelu (LOWER ENTRANCE) a jděte ke dveřím. Droida strčte do díry vedle dveří (USE DROID WITH AIRCRAFT). V hale kupte lístek (USE ID CARD WITH TERMINAL) a dveřmi projděte do koridoru vedoucího ke kosmické lodi. U kontroly vložte lístek do terminálu poblíž a jděte dál. Otevřete dveře a jste zachráněni! Moc se neradujte, problémy ještě neskončili! Cestujete dopravní lodí do Mekanthallor galaxie. Je tu však háček - tato říše válčí s galaxií, z níž zrovna odlétáte (Virgin). Vstupte do výtahu a jedte do prvního patra. Zde neúmyslně vyslechnete rozhovor dvou lidí. Zmíní se o nějakém léčiteli a že ho prasknou nejbližšímu agentovi bezpečnosti. Promluvte si s nimi, oni uvěří že jste agent a slíbí že už se o něj nebudou starat. Jděte doleva a vstupte do dveří. Hologramem budete varováni, že na lodi jsou umístěné bomby, které zanedlouho explodují. Použijte komunikátor a spojte se s Myrellem, třetí patro. Rychle za ním. Dostanete od něj druhý kus hvězdné mapy (ten první jste dostali od léčitele na Wheel worldu). Moc se nezdržujte a raději ho opusťte. Na chodbě na vás čeká krásná mimozemšťanka. Fakt kus, kdyby na vás nemiřila pistoli s úmyslem zabit, určitě by jste ji mohli pozvat na drink. Naštěstí se dopustí základní chyby padouchů - místo aby vás odstřílela, tak se vytahuje jak je skvělá a jakou za vás dostane odměnu apod. To se jí nevyplatí. Loď se otřese výbuchem (že by ty bomby?) a chudák holka se z toho složí. Seberte pistoli ze země a skuste ji prohledat, najdete kartu. Výtahem sjedte do garáže, pomocí karty vypněte ochranu modrého PTV a odleťte. Přistáňte na Ankarlonu 5 a z hromady šrotu vytáhněte tyčí. Složte hvězdný symbol (COMBINE PIECE OF CHART WITH PIECE OF STAR CHART) a ještě k tomu přidejte tyčku (COMBINE METAL BAR WITH STAR CHART). Lette na Dearlor Korv a pokračujte vpravo. Vložte hvězdný symbol do díry v podstavci artefaktu (INSERT STAR CHART INTO HOLE). Tím jste vytvořili

lodi. Vysvětlí vám situaci a daruje nějakou zvláštnost. Hned ji smontujte s krystalem (COMBINE CLOAKING DEVICE WITH POWER GEM). Nastupte do PTV a leťte do samého středu Mekanthallor galaxie. Tam vás odchyti cizí koráb. Promluvte si s velitelem a počkejte až jeden z operátorů dostane povolení k přistání. Použijte terminál vpravo. Budete přeneseni přímo na planetu, kde sídlí vládce (a tyran) Virginské galaxie. U PTV na vás čekají dvě postavy, ale nejsou to zrovna přátelé. Raději jim darujte své PTV, stejně ho už nepotřebujete. Jděte na křižovatku. Promluvte si s mužem ve fialovém obleku. Promluvte si s ním, odvede vás k paláci. Hlídkují tam však roboti, tak se raději vraťte. Jděte doleva, ke dvěma strážným robotům. Bez propustky však mezi nimi neprojdete. Promluvte si tedy s robotem, co na křižovatce pochoduje sem a tam. Pošlete ho za strážnými, že mu něco chtějí říci. Počkejte až se vrátí a pošlete ho tam znovu. Prohledejte trosky bývalého robota a seberte baterie. Napojte je na krystal (COMBINE BATTERIES WITH POWER GEM). Zneviditelněte se (USE ARMCPU WITH POWERED UP GEM) a projděte mezi strážnými. Čeká tam váš starý známý Kaalev. Střelí po vás laserem, což se mu záhy nevyplatí. Trefí se totiž přímo do krystalu, který paprsek vrátil agresorovi. Cha chá, využijte situace seberte mu jeho ID. Znovu se zneviditelněte a vraťte se k paláci. Droidovi přikážte aby prostřelil díru do zdi. Bude se sice zdráhat, ale nakonec vás poslechně. Rychle dovnitř. Utíkejte stále vpravo a posledními dveřmi dolů. Znovu vpravo. To je ale krásný ještě! Hodte mu do tlamy Kaalevův ID chip (THROW ID CHIP AT LIZARD'S TAIL). Ještě zničí robota, seberte si baterky. Znovu je napojte na krystal. Vylezte vzhůru a rychle se zneviditelněte. Jděte doleva. Strčte do robota vpravo (musíte být neviditelní!) a pobaveně sledujte jak se roboti navzájem vystřílí. Pokračujte po nyní uvolněné cestě. Potkáte dalšího známého. Promluvte si s ním, daruje vám speciální rukavici. Nyní znovu doleva. Velké finále právě začalo! Žádná akce to ale nebude, jen samé mluvení. Nejdříve promluvte Kaaleva a pak hodte na Neiamisese krystal (pro ty slabší v jazyce Anglickém to raději rozepte: 2,1,2,1,2,1). A to je vše, přátelé! Gratulačky jsou opravdu pěkné a dokonce i poměrně překvapivé. Tak si je užijte. Zdar jindy!

MUF



Nenechte se zmást ovládacím panelem u dveří a jednoduše jej rozbijte ocelovou tyčí...



THEME PARK - PC
Kč 1499,-

LEVNÉ PC TITULY

WARLORDS 2	\$199
LEVNE PC TITLY	
688 ATTACK SUB	549
A-TRAIN	699
ANOTHER WORLD	549
ARC ADVENTURE MACHINE	749
ARNIE 2	249
ASHES OF EMPIRE	499
BARBARIAN	299
BATMAN RETURNS	599
BATTLE CHESS	399
BATTLETECH	349
BOSTON BOMB CLUB	199
BRUTAL FOOTBALL	449
BUDOKAN	499
CALIFORNIA GAMES	299
CHESS MASTER 3000	599
CHUCK YEAGER	549

AMIGA CD32 TITULY

TRANS-ARCTICA	990
UFO:ENEMY UNKNOWN	1249
ZOO!	749
ZOO! 2	1049
AMIGA CD32 TITULY	
BRUTAL FOOTBALL	1099
CANNON FODDER	1099
DISPOSABLE HERO	749
ELITE II - FRONTIER	1099
GUNSHIP 2000	1099
HUMANS 1 + 2	1099
CHAOS ENGINE	1099
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1249
LABYRINTH OF TIME	1049
LEMINGS	1099
LIBERATION	1299
LOTUS TURBO TRILOGY	1099
MICROCOSM	999

IRON HELIX	1449
ISHAR	699
ISHAR 2	699
JURASSIC PARK	1449
LABYRINTH OF TIME	1949
LANDS OF LORE	1749
THE LAWNMOWER MAN	1949
LEGEND OF KYRANDIA	1749
LITTL' DEVIL	1499

MACINTOSH TITULY

MICROCOSM	2190
MYST	2449
NHL HOCKEY 95	1749
POLICE QUEST	1899
POLICE QUEST IV	1899
QUARANTINE	1399
RAVENLOFT	1649
REBEL ASSAULT	1799
SEMI THE SORCERRER	1799
STAR CHASE	1899
STRIKE COMMANDER PRIVATEER	1749
SYNDICATE+	1999
TEX	1799
THE HORDE	1799
TOA TOUR GOLF 486	1599
THEME PARK	1799
U.FO-EMMY UNKNOWN	1599
ULTIMA VIII - PAGAN	2699
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	1849
WILD BILL EYONDER	1799
WING COMMANDER ARMADA	1799
WOLFPACK	1699

PC TITULY

RAVENLOFT	1649
REBEL ASSAULT	1799
SIMON THE SORCERER	1899
STAR CRUSADER	1749
STAR COMMANDER/PRIVATEER	1799
SYNDICATE+	1909
TEX	1799
THE HORDE	1799
PGA TOUR GOLF 486	1599
THEME PARK	1799
TO FEMENY UNKNOWN	1599
ULTIMA VIII - PAGAN	2699
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	1849
WILD BLUE YONDER	1699
WING COMMANDER ARMADA	1749
WOLFPACK	1499
AMIGA TITULY	
APCALYPSE	9999
ARMOUR GEDDON 2	9999
BENEFACTOR	8999
BENEATH A STEEL SKY	1299
CANNON FODDER	1099
COMBAT AIR PATROL	1099
DESERT STRIKE	9999
DOG FIGHT	5999
ELITE II - FRONTIER	9999
FLASHBACK	1249
GOLBINS 3	1549
GRIND PRIN	5999
GLUSHIP 2000	5999
CHAOS ENGINE	1099
ISHAR	5999
ISHAR 2	5999
ISHAR 3	9999
ISLAND STRIKE	1149
IL KASSIC PARK	1199
R-240	1199
LEGEND OF KYRANDIA	1299
MIGHT KOMBAT	1099
OVERLORD	1149
POPULOUS 2 PLUS	1299
ROBINSON'S REQUIEM	8999
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL	7999
SYNDICATE	1249
THE SETTLERS	1399
ZOO	7499
ZOO 2	7499

AMIGA TITULY

MACINTOSH TITULY	
ANOTHER WORLD	8249
BREATHRI	1509
CASAB DELUNE	1449
CARRIERS AT WAR	1509
CARRIERS AT WAR 2	1509
CASTLES	1149
CINEMANIA 1994 - CD-ROM	2949
CIVILIZATION	1509
CRYSTAL QUEST	1609
CURSE OF AZURE BONDS	1249
F-117A STEALTH FIGHTER	1509
FERRARI	809
FLIGHT SIMULATOR 4.0	2609
FOKKER TRIPLANE	699
FREDDY PHARKAS	1509
HELLCATS	1509
HOYLES CLASSIC	1449
CHUCK YEAGER	1509
INDIANA JONES IV	1799
INTELLIGENT STRATEGY GAMES	1509
JOURNEY MAN - CD-ROM	1249
KINGS BOUNTY	1249
LABYRINTH OF TIME	2109
LE CHUCK REVENGE	1799
LEMMINGS	1649
LOOM	1299
MAC ATTACK	1509
MAC SIMULATOR	1399
MIGHT AND MAGIC 1/2	1399
MYST - CD-ROM	2599
NASCAR	699
NO GREATER GLORY	1399
OH NO MORE LEMMINGS	1099
OLYMPIC ANGST	699
PGA TOUR GOLF	1249
PIRATES GOLD	1509
POOLS OF RADIANCE	1249
POP! LOUS	1399
POP! LOUS 2	1509
POWERMONGER	1509
PRINCE OF PERSIA	1249
PRINCE OF PERSIA 2	1509
SECRET OF MONKEY ISLAND	1299
SECRET OF SILVER BLADES	1249
SIM ANT	1249
SIM CITY LEMMINGS	1099
SIM CITY 2000	1449
SIM CITY DELUXE	1099
SIM EARTH	1449
SIM LIFE	699
SPECTRE	1649
SPLATERS	2899
STAR WARS SCREEN SAVER	1509
SYNDICATE	1509
TETRIS	1099
THE MAC STARTER PACK	1649
THEME PARK	1509
UNLIMITED ADVENTURES	1449
V FOR VICTORY 3	1509
VALKYRIE	699

WARLORDS 21599

LEVNÉ PC TITULY	
6888 ATTACK SUB	549
A-TRAIL	699
ANOTHER WORLD	549
ARCADE FRUIT MACHINE	249
ARNIE 2	249
ASHES OF EMPIRE	499
BARBARIAN	299
BATMAN RETURNS	599
BATTLE CHESS	349
BATTLETECH	399
BOSTON BOMB CLUB	199
BRUTAL FOOTBALL	449
BUDOKAN	499
CALIFORNIA GAMES	299
CHESS MASTER 3000	599
CHUCK YEAGER	549
COOL WORLD	449
CREEPERS	399
CRYSTALS OF ARBOREA	199
CURSE OF ENCHANTIA	499
D-GENERATION	499
DOGFIGHT	699
DRACULA	549
DUNE	449
ELVIRA	249
ENGLAND	449
EPIC	549
EYE OF THE BEHOLDER 2	649
EYE OF THE BEHOLDER 3	699
F-117A	599
F-15 STRIKE EAGLE III	499
F-16	349
F-29 RETALIATOR	549
FALCON	349
FLIGHT OF THE WARRIOR	349
GALACTIC INTRUDER	249
GEAR WARS	349
GOBLINS	499
GRAND PRIX	549
GRAND PRIX MASTERS	299
GRAND PRIX UNLIMITED	299
GLNSHIP 2000	599
HARPO	549
INDIANAPOLIS 500	549
INDIANA JONES III	599
INTERNATIONAL ATHLETICS	249
INTERNATIONAL SOCCER	249
INTERNATIONAL TENNIS	249
ISHAR	599
ISHAR 2	599
JACK NICKLAUS GOLF	599

KGB	49%
LEGEND	34%

LEGIONS OF VALOUR	549
LEGISLATIVE SUIT LARRY	549
LHX ATTACK CHOPPER	549
LINKS-CHALLENGE OF GOLF	649
LOMBARD RAC RALLY	549
LURE OF THE TEMPTRESS	349
MI TANK PLATOON	549
MIRIDS	549
METAL MUTANT	549
MIG-29M SUPERFLUCRUM	549
NORTH AND SOUTH	249
OUTRIN	249
PENALTY MAGIC	549
PIRATES GOLD	599
POLICE QUEST	649
POPULOUS 2	549
POWERMONGER	549
PRINCE OF PERSIA	549
RACINARBOIS	549
RAIROAD TYCOON	499
RAMPART	499
REX NEBULAR	699
ROBOCOP 3	549
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	549
SHADOWGATE	549
SHADOWLANDS	499
SILENT SERVICE	499
SINK OR SWIM	399
SLEEPWALKER	399
SPEAR OF DESTINY	749
STAR BLADE	199
STORM MASTER	399
STREET FIGHTER	399
STRIP POKER 2	299
STUNT DRIVER	349
TANK	349
TASK FORCE 1942	699
TERMINATOR 2	399
THE IMMORTAL	549
THE SIMPSONS	399
THEATRE OF WAR	499
THUNDERHAWK	599
TORNADO DESERT STORM	699
TROLLS	549
ULTIMA 7	549
VIKINGS	449
WALLS OF ROME	499
WING COMMANDER	549
WINTER CHALLENGE	499
WINTER SUPERSPORTS	499
WIZKID	449
WOLFFENSTEIN 3D	299
WORLDS OF LEGEND	499
ZOO!	549

NE. nemohu to již déle vydržet. Pošlete mi urychleně na dobírku tu(v)to senzační hru(v):

počet	titul	počítač	cena	počet	titul	počítač	cena
.....							
.....							
.....							
méno:			adresa:			poštovné:	
						CELKEM:	

Poštovné a balné činí při objednávce 1 ks Kč 50,- 2 ks Kč 75,- a 3-5 ks Kč 100,-. Obdobník zasílejte na adresu VISION, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6

Ultima Underworld

ÚROVEŇ 1

Tady se nebude dít skoro nic důležitého, je to vlastně taková malá rozjížděčka. Naučte se plavat, bojovat, kouzlit základní hlouposti jako jídlo a světlo. Dveře jsou většinou pozamykané, klíče jsou na mapě označené slovem KEY. Toto patro je rozděleno na dvě základní části: teritorium zelených goblinů a teritorium šedých goblinů. Můžete se s nimi bavit, zkoumat jejich obydlí, dokonce vykrást jejich zamčené pokladnice, ale co udělat musíte je najít zeleného goblina jménem Langu podle mapy a vzít si od něj recept na polévku ze šnítého červa (Rotworm stew recipe). Na jihovýchodě mapy najdete malou místnost s jasnovidickou kouli. Takových to

severovýchodě. Řešení je následující: uvažujeme-li, že nula odpovídá páčce v horní pozici, nastavte po směru hodinových ručiček tyto hodnoty 1,2,3,4. Sloupy se tak nastavi do pozic, po kterých je možno vyskákat nahoru.

ÚROVEŇ 2

Toto patro obývají trpaslíci, jsou zde čtyři základní sekce - obydlí trpaslíků a jejich krále, zlaté doly s kovářem, úsek vysutých cestiček za trpaslíkem Ironwitem a nevýznamná SV část, kde je jen několik run. Opět zde musíte udělat pouze dvě nezbytné věci. Nabídněte se trpasličímu králi Goldthirstovi (příznačné jméno), že zabijete nestvůru zuřící ve zlatých dolech. Podle mapy, kde je označena jako „oko“ ji najdete a zabijte. Není nic jednoduššího, je to obyčejný Beholder neboli Cazer. Všimněte si také, že krumpáčem můžete rozbít větší kameny stojící v cestě. Až bude po všem, jděte si ke králi pro odměnu, dostanete důležitý diamantový nož Gemcutter, který použijete později. Druhou důležitou věcí, kterou budete moci udělat až později, je dát místnímu kováři Shackovi opravit Meč Spravedlnosti (Sword of Justice), tj. skovat jeho dva díly dohromady. Dále jsou tu dva postranní úkoly pro ty z vás, jež jsou chtivi všeho a chtějí získat velkou záso-

bu peněz okradením trpaslíků. Tyto dva úkoly spolu vzájemně souvisí, udělejte je v tomto pořadí: jděte za samotáckým trpaslíkem Ironwitem a přijměte jeho úkol, chce získat zpět ztracenou mapu (Blueprints). Pošle vás do spleti vysutých cestiček. Snažte se nepadat dolů, motají se tam bezhlaví. Časem najdete klíč a pak zelenou lahvičku s létacím nápojem. Pomocí tohoto nápoje přeleťte díru ve vysuté cestě, v následující místnosti najdete mapu. Ironwit vám za tuto mapu věnuje další (silnější) létací nápoj. Teď přichází na řadu vylopuení Goldthirstovy pokladnice. Jděte za trpaslíkem hlídajícím vchod k pokladu (pravé dveře za trůnem trpasličího krále) a řekněte mu heslo „DECO MORONO“, pustí vás na exkurzi do klenotnice a ironicky prohlašuje, že si vše klidně můžete prohlédnout zblízka. Jak známo, trpaslíci jsou těžce lakomí a brzy poznáte, že poklad se nachází v hluboké propasti, kde prohlídka zblízka znamená prohlídku navzdly. Nicméně skočte dolů, zabijte monstrem a klidně si nahrabte peněz, co se do vás vejde. Potom vypijte létací nápoj od Ironwita a huiii nahoru. Trpasličího krále pozlobíme ještě jednou, ale až později.

ÚROVEŇ 3

Tady už je toho k děláni víc. Toto patro je z části zatopeno vodou, jeho centrum tvoří ostrov obývaný různobarevnými ještěry. Narazíte i na obydlí raubířů, kteří se chovají velmi nepřístupně, takže je lepší je pobít. Za pokojem jejich kapitána je tajná místnost s několika užitečnými předměty. Důležité ovšem je najít potrhleho prodáváče

lamp a svíček Zaka (viz mapa) a koupit od něj Svíci Obětování (Taper of Sacrifice). Pokud si nebudete jisti, která z nabízených věcí je touto svící, prohlédněte si předměty identifikačním kouzlem OWY - Name Enchantment. Další nezbytnou věcí je ostří Meče Spravedlnosti, které je přepečlivě ukryto za zákosťným tajným vchodem v jihovýchodní části mapy. O jeho existenci se dozvíte tak, že budete systematicky osahávat víno rostoucí na stěně, v jednom



Chodba je plná pokladů, které jsem v průběhu hry našel, a které se budou později zatracené hodit.

místě tak objevíte tajný vchod, za nímž je tahací řetěz. Ten vám otevře vstup do chodby naproti, kdy dojdete k půlce meče. Na tomto problému jsem se zasekl na pár dní, ale tak už to chodí. V tomto patře se nachází ještě třetí předmět z osmi Cabriových artefaktů, je to Pohár Zářků, ale ten získáte až později pomocí flétny a několika kousků kadidla. Abych nezapomněl, po cestě se snažte nasbírat pár kousků kadidla (incense), budete je potřebovat. Teď ale přichází na řadu smlouvání s ještěry, nepřijemná to záležitost. V zamřížované cele uprostřed ostrova vězní ještěři kouzelníka jménem Murgo (na mapě „vězeň“), je to zároveň jejich jediný vězeň, takže ho rychle poznáte. Musíte přesvědčit hlídku-jící stráž, aby ho pustila z cely, ale má to háček, ještěři mluví cizím jazykem! Podle následujícího slovníčku si musíte dešifrovat jejich řeč a přemluvit strážného k otevření klece. Pokud vám některé z výrazů stále nebudou dávat smysl, můžete je konzultovat s vězněm, který sice ještěři řeč zná, ale zase je němý, takže vám bude posunky ukazovat, co který výraz znamená.

Jazyk Ještěřů (abecedně)

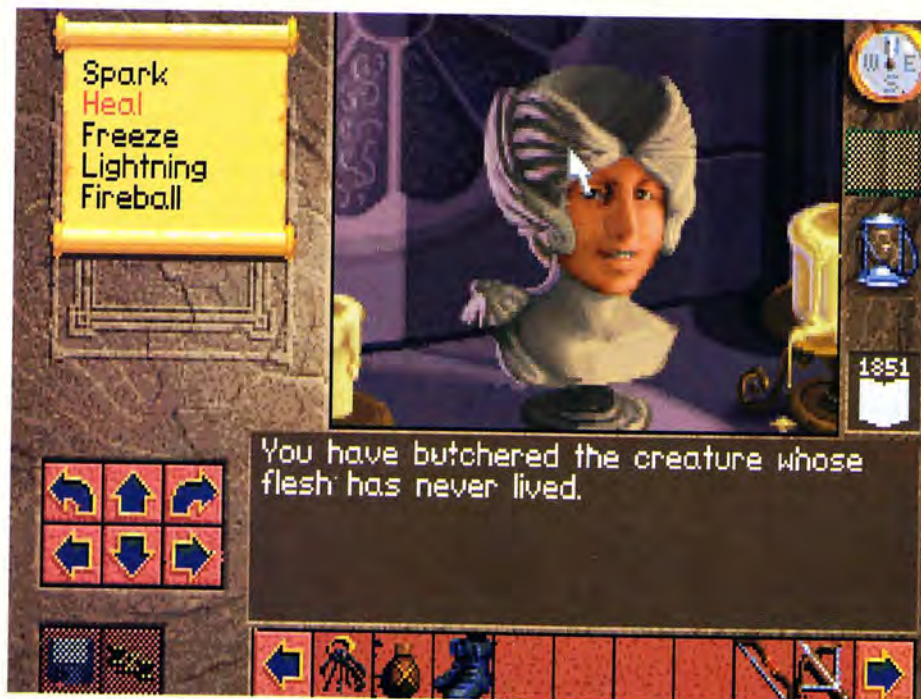
bica		ahoj, sbohem, čau, měj se
'click		ne
'click-irass		Sir Cabrius
eppa		navštívit
isili		já
kri'kla		ten, co se skrývá
ossli		dost
sela		dát (obchodovat)
sor'click		cizinec
sorr		nepřítel
sorra		ukrást
sseth		ano
sstresh		pomoci
Thepa		Ještěři
thes'click		nenávisť
thesh		libit se
thit		potřebovat
tosa		ty
Urgo		Murgo (vězeň, asistent Dr. Owla)
yeshor'click		přítel
yethe		zabít, zničit
zekka		jídlo



kouli najdete po cestě více, každá z nich vám přiblíží pohled do některé z důležitých místností (hlavně skrytých), do žádné z ostatních kouli se však dívat nemusíte, pouze tato první je důležitá. Podívejte se do ní a zapíšte si, jakou barvu cesty koule ukazuje, tato informace bude potřebná na samém konci hry. Ve střední severní části mapy se nachází několik menších jeskyněk zakončených mostkem přes řeku, pohybuje se v nich pavoučí samice, kterou zabijte a seberte jedno její vlákno (spider thread), pokud snad náhodou vlákno nenajdete, mějte na paměti, že ho budete v páté úrovni nutně potřebovat, takže si jedno po cestě opatřete, váli se většínou v okolí pavouků. Pokud si chcete ušetřit problémy s umíráním, můžete se stavět pro Stromeč života. U prvního kříže, nacházejícího se u místnosti ve tvaru kříže, můžete odříkat mantry. Kdo si chce prodloužit putování, může si vyřešit hádanku se čtyřmi ciferníky ovládajícími pohyb sloupů v hale na



Lands of Lore



...a elixir je můj.

URBISH MINING CO.

Hned po první odbočce doleva otevři dveře. Za nimi objevíš další. Ty otevřeš po zavření předchozích. Za druhými dveřmi najdeš v truhle silver key. Za tajnou sténou najdeš Clerk Office. Popovídejte si s úředníkem a vemte si krumpáč. Zmapuj celé patro a posbírejte oleje do lampy. V jednom ze stůlů také najdeš kouzlo fireball. Pakličem otevři dveře k pumpě na vodu.

MINES LEVEL 1

Dveře odemkni pomocí silver key. Na místě, kde jsou na zdi dvě kola a tlačítko ve zdi, mohou nastat tyto situace.

1. Obě kola nahoře, propadneš se skrz druhé do třetího patra.
 2. Právě kolo nahoře, teleport na rozcestí do druhého patra.
 3. Levé kolo nahoře, teleport na začátek dolů.
 4. Obě kola dole, viz. bod 1.
- Nejprve zvol možnost č. 1.

MINES LEVEL 3

Vezmi silver key. Do teleportu zatím nechod. Silver key otevře další dveře. Zde je několik kamenných potvor. Pokud by ti dělaly problémy, použij na něj kouzlo freeze, to je nejúčinnější. Zlikviduj všechny kameňáky a z truhly seber gold jewel. Vlož ho do čtverce vedle dveří k důlnímu vozíku. Pomoci pák napravo od vozíku se dají přehazovat vyhybky. Pokud pojedíš rovně, najdeš v jedné stěně uhlí. Použij krumpáč a seber všech PĚT uhlíků. Nyní se dej vozíkem vpravo a po schodech dolů.

MINES LEVEL 4

Zmáčkní tlačítko a teleportuj se. Ihned zmáčkní tlačítko za tebou a v pravé stěně. Na tomto patře jsou dvě kamenné příšery z nichž po zabiti vypadne bloodstone, další přísada do elixiru. Stačí, když si vezmeš jeden. U orinova ducha prohledej kosti a seber rusty key. V pravém horním rohu najdeš mezi kostmi ozubené kolečko. Závaly se odstraní pomocí krumpáče. Běž do teleportu. Ve třetím patře se opět

teleportuj. Běž k vodní pumpě a proved' tuto operaci. Vlož ozubené kolečko do soukolu. Otevři dvířka a naláďuj do nich všech PĚT uhlíků. Zavři dvířka a zatáhni za páku. Stroj vypumpuje vodu z jedné velice důležité lokace. Běž do prvního patra a nastav kola do pozice č. 2.

MINES LEVEL 2

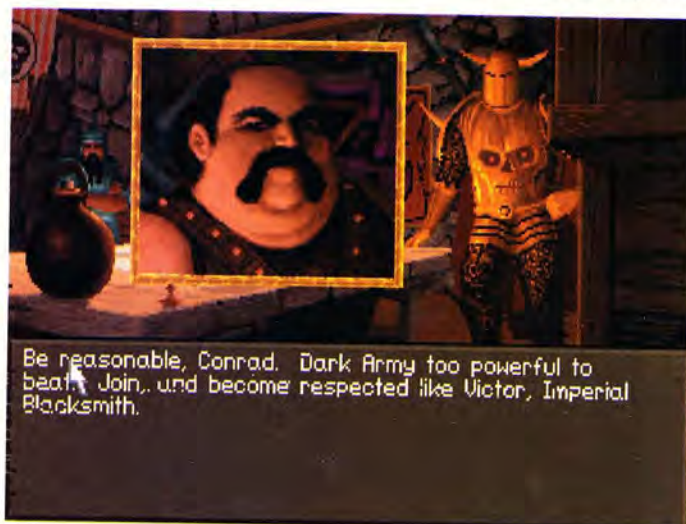
Z rozcestí nahoru a doleva. Vyber truhlu. U tří kol mačkej postupně pravě, levě a prostřední. Jakmile projdeš dveřmi, zmáčkní tlačítko ve stěně, nášlapnou desku zatíží nějakým předmětem a stiskni pravou páku. Vyber truhlu. Vedle truhly je ve stěně tlačítko. Z dálky na něj hod' zbytečný předmět. Nyní přehoď páky a vrať se zpět na rozcestí. Napravo nahoře je další truhla. Z rozcestí běž dolů a doleva. Zatíží plošinu a seber Mine key 4. Z rozcestí doprava a nahoru. Zde po sérii plošin můžeš najít fireball wand. Vrať se zpět a jdi dolní cestou. U jedné stěny je citit plyn. Z dálky zakouzli fireball. Stěna se otevře a následuje menší potyčka. Použij ve zásadně kouzlo fireball a nezapomeň, že máš fireball wand. Po čistce seber Mine key 5. Na rozcestí a doleva.

Zámek otevři pomocí Mine key 4. Dej se dolní cestou až narazíš na schody dolů. Toto je místo kde původně byla voda, ale protože ji již vypumpoval v klidu sejdi dolů a seber Shiney key. Nyní se vrať zpět a běž horní cestou. Dveře odemkne Mine key 5. Nahoru. Vylezeš v Mines level 1 na dosud neprozkoumaném místě. V levém horním rohu nalezněs druhý Emerald blade a Mine key 2. Propadneš se dírou co nejvíce napravo. Stiskni tlačítko a zatíží plošinu. Teleportem se dostaneš do prvního patra. Teď se vrať zpět do čtvrtého patra. U dveří na dva klíče použij Rusty key a Shiney key. Na konci chodby najdeš Paulsona, který se přidá k tobě do skupiny. Seber Paulson's key. Až půjdeš zpět, Paulson tě upozorní na skryš. Ve skryši obleč Paulsona a seber Mine key 4. Klíč otevře poslední dveře. Jdi do levého teleportu a z dolů ven do Opinwood.

Běž až k polámanému vozu. Nyní musíš mít u sebe Ruby of Truth. Pokud ho máš, vyleze z vozíku Dawn a dá ti Dawn's key. Když budeš chtít odejít, věnuje ti ještě dvě lahvičky a Valean's Cube. Běž do bažin a prodej zbytečné věci. V Upper Opinwood naber do lahvičky med z vosího hnízda. U bariéry zakouzli dvakrát Valean's Cube.

YVEL WOODS

Dej se doprava a nahoru. U supí propasti pobij prasata. Najdeš zde další Valean's Cube. Do bílé věže ještě nechod. Dej se doleva, zniči další bariéru a běž do Yvelu.



Zrádce Viktor (vlevo). Soubor s velitelem Dark army je krátký a jednoduchý (vpravo).

CITY OF YVEL

Fletcher - Prodává luky a šipy.

Městská rada - Zde nalezneš královského kancléře, který chce elixir.

Hospoda - Potkáš tady žebráka, kterému si pomohl v lese. Dostaneš velmi užitečnou košili.

Sadie's shop - Zde dostaneš poslední ingredience do elixiru - Earth powder.

Kovář - Prodej zbytečnosti a kup meč.

Ve městě lze ještě najít několik užitečných věcí.

Pokud jsi již vše prolezl, běž do bílé věže.

TOWER LEVEL 1

Hned po vstupu jdi do prvních dveří vlevo vymlat amazonky a seber Mystic key. Jdi rovně a v levém dolním rohu otevři klíčem dveře, za kterými najdeš další mystic key. Tímto klíčem otevřeš zámek

v pravé horní části prvního patra. Po zlikvidování amazonek zbude další klíč. Nyní zmáčkní tlačítko a klíčem otevři vězení. Smiluj se nad vězněm a z tajného úkrytu ve stěně vezmi Amber ring. Poblíž vchodu do věže je výklenek a v něm zpráva „Ring for admittance“. Vlož prsten do výklenku a otevře se tajná stěna. S královnou amazonek se moc nemazli a nezapomeň vzít meč a další Mystic key.



Tomu se říká tři rány jednou mouchou (nahore). Tak takhle vypadá pravda. Zlatem lemovaný ovál s červenou výplní a kosočtvercem uprostřed (vpravo).

TOWER LEVEL 2

Do druhého patra vedou dvojce schody. Dej se nejprve téměř vpravo a seber další Mystic key. Seběhni zpět a jdi druhým vchodem. Jedním z klíčů otevři dveře. V místnosti s nášlapnými plošinami seber další Mystic key. V místnosti Dark room najdeš také Mystic key. Musíš ale za sebou zavřít dveře a teprve potom jde zmáčknout spínač, který otevře výklenek s klíčem. Poslední klíč na tomto patře najdeš v místnosti s dírami. Pomocí dvou spínačů můžeš uvolnit cestu do horní části druhého patra. Kromě ohnivých ptáků zde však nic není. Klíč od královny Jany ti v místnosti s dírami otevře cestu zpět. Dalším klíčem otevři dveře za nimiž je vchod do třetího patra. Nyní by si měl mít u sebe dva Mystic Keys.



V porovnání se mnou je Scotia krasavice.



Moze a vlasy.

TOWER LEVEL 3

Hned jak vejdeš jdi do protilehlých dveří, zmáčkní tlačítko na podlaze a seber Mystic key, kterým otevři druhé dveře. Před tím však vyzbroj postavu dvěma zelenými meči. Následují velice tuhé potyčky s duchy. V levé části najdeš za tajnou stěnou v truhle modrý Mystic key. V levém horním rohu jedním z klíčů otevři dveře a seber z výklenku Ivory key. Nyní se můžeš jedinou dírou na patře propadnout a zpestřit si pobyt ve věži soubojem s jednorožcem. Ivory key otevře stříbrný zámek v prvním patře.

TOWER SUB-LEVEL

Pohyblivé předměty polož do výklenků okolo sloupu. U staré ženy seber hlavu sochy. S hlavou se



můžeš dostat do dveří se lvi hlavou ve třetím patře. Jinak ale běž k oltáři de Blanca polož hlavu na krk a namixuj elixir.

Běž do města k městské radě. Kancléř ti sdělí že svůj klíč dal Dawn. V Yvel woods narazíš na Dawn. Nenech se však oklamat. Je to jenom převtělená Scotia. Po krátkém souboji se promění v krkavce a uletí. Zpět k městské radě. Dozvíš se, že městské hradby padly. Bojuj s žoldáky tak dlouho, dokud se neozvou vítězné fanfary a zpráva, že útok byl odražen. Běž naposledy k městské radě a přečti si zprávu na dveřích. V hospodě jdi do podzemí.

CATWALK CAVES

Následuje menší bitva s Dark army. Běž do velitelství. Po vítězném boji získáš Geron's key, rukavici a sošku. Sošku umístí na podstavec napravo od velitelství. Na jedné stěně okolo velitelství je obtisk ruky. Použij na něj rukavici a otevře se stěna. Postupně prolézeš jeskyně a vybiješ vojáky. V pravé dolní části vypadne z jednoho vojáka Blue key. Hned vedle je za dveřmi truhla kterou pomocí Blue key otevřeš. Najdeš spoustu věcí a hlavně Small key. V druhé truhle na tomto patře najdeš Yellow key a kouzlo Mist of Doom. Yellow key a Small key otevřou dveře v pravém dolním rohu. Vyber si jednoho z mutantů a jdi do teleportu.

DUNGEONS

Cílem je vymlátit všechny mutanty. Ve středu bludiště najdeš v modré truhle diamant. V levé horní



Co to tady lítá.

části leží Gold key. Naproti průchozí stěně, která je nahoře, je tlačítko. Po stisknutí se otevře stěna a za ní najdeš Nathaniel's key. V levé dolní části leží na zemi Copper key.

Tím otevřeš dveře, které jsou na mapě úplně vpravo. Pokud jsi všechno vymlátil, dostaneš zde Knowle key. Tento klíč otevře dveře, za nimiž je vchod do zámku.

CASTLE LEVEL 1

V zámku musíš najít čtyři sošky. První je ukryta vlevo nahoře ve výklenku. Dawn, která je uvězněna v křišťálové kouli osvobodí diamantem. Nyní se teleportuj do druhé části prvního patra. Po menší potyčce se sekerami otevři dveře v pravé části. Zde jsou na stěně čtyři tlačítka. Ty však žádné nemačkej a jdi tak dlouho, dokud se neteleportuješ. Teleport tě přemístí doprostřed rozlehlé místnosti. V tomto momentě ti zmizí Magic atlas a rozbije se kompas. Cílem, je zatížit čtyři plošiny. Je zde několik děr a obracečů, ale jinak je to celkem jednoduché. Po zatížení poslední plošiny se před tebou otevře chodba. Na jejím konci najdeš sošku draka a dostaneš zpět Magic atlas.

Za průchozí stěnou jsou schody nahoru.

CASTLE LEVEL 2

Na tomto patře se nachází třetí soška. Najdeš ji v pravé dolní části, ale mohou zde nastat menší problémy. Zámek ke dveřím, za kterými je soška musíš vypáčit paklíčem. Pokud máš Rogue level 5 a vyšší, neměl by to být problém. Jinak musíš trénovat. Vlevo nahoře najdeš ve výklenku Adder key. Hlavním úkolem je osvobodit krále. Nejdříve ale musíš získat klíč od jeho dveří. Od krále jdi doleva. Pomocí dvou tajných spínačů se dostaneš před dvě díry. Za jednou dírou je v dále vidět tlačítko, do kterého stříl kuší. Otoč se doprava a přes iluzorní díru jdi do teleportu. Seber červený klíč a propadni se dírou. Běž znovu do druhého patra. Adder key otevře dveře v pravé horní části. V levé dolní části najdeš Noir key. Ten otevře dveře, za kterými je teleport do třetího patra.

CASTLE LEVEL 3

Poslední sošku najdete v pravém dolním rohu. Dále jsou na tomto patře důležité tři klíče. Gold key je ve výklenku v úzké uličce v dolní části. Sebrání klíče je ztížené tím, že uličkou neustále prolétávají firebally. Dull key je ve výklenku v levém dolním rohu. Nejdříve ale musíš položit pod čtyři nápisy zbraně, brnění, klenoty a lektvary a teprve potom se výklenek otevře. Dull key otevře truhlu v levé horní části. V truhle najdeš Silver key. Propadni se dírou do druhého patra. Červeným klíčem otevři dveře ke králi. Polož sošky na podstavce tak, aby se okolo královny schránky vytvořil světlý obdélník. Potom dej do každého rohu schránky patřičnou pyramidku. Dej králi elixir. Král ti věnuje prsten Shard of truth. Použij jej na Ruby of truth a dostaneš Whole truth. Jdi do třetího patra. Pomocí Gold a Silver key otevři dveře uprostřed patra. Za dalšími dveřmi najdeš Scotii. Při jejím pokusu o převtělení zakouzlí Whole truth. Zbytek dodělej ručně. Nashle u Lands of Lore 2.

Peter Lee

NÁVODY

the Genie's Curse

Al-Qadim

(dokončení návodu)

She-her-eza-da se otočila na druhý bok, zamrkala na mě svýma hlubokýma očima, usmála se a pokračovala ve svém příběhu...

Konečně se Al dostal na ostrov Pánů Džinů, tajemný ostrov Jaza'is Jiza. Když obešel mohutné pěsti vyrůstající ze země, stanul před mocnou efreeti Fuwwah ash Chaza, strážkyní vchodu. Když ji požádal o audienci u Pánů, zadala mu postupně čtyři snadné, ale zdlouhavé úkoly, které by Al hravě splnil, kdyby nebyl mazaný a cestu si neulehčil. Okolo vchodu jsou totiž i sluhové dao a djinn, od kterých se postupně dozvěděl o Zpívajícím meči a zálibě efreeti ve zbraních. Nakonec mu djinn prozradil, že se meč nachází na tajemném ostrově Senat, kam Al ihned odpul a meč našel tak, že vyplil lektvar nezranitelnosti a ostrov oběhl po samém okraji dokola, kde v truhle meč našel. Když dal po návratu meč dao, jeho cesta na šachovnici džinů byla volná (pro hnidopichy - druhá cesta zahrnuje: 1) koupi nej-moudřejšího hada na světě v obchodě na Bandar, kdy jeho cena závisí na počtu Alových diamantů - čím méně diamantů, tím je had levnější, 2) koupi nejžhavějšího uhlí v obchodě na Bandar za 45 drahokamů, 3) koupi závoje Idris v obchodě na Bandar za 85 drahokamů 4) nalezení Láhve prázdnoty - v hospodě Traveler's rest zjistit název ostrova Senat a přinést láhev stejným způsobem jako meč.)

Vstupní branou k jednotlivým lordům byla magická šachovnice, která tvořila teleporty do jednotlivých království. Její aktivování bylo snadné - stačilo vstoupit na šachovnici vyznačeným vchodem v jednom ze směrů a po zaznění tónu a rozsvícení políčka jít dál a rozsvítit pět dalších políček, na pátém se otočit doleva a rozsvítit další čtyři políčka a na posledním se znovu otočit doleva a dalším krokem se teleportovat do království jednoho z lordů. Záleží pochopitelně na místě vstupu: jih - efreeti, východ - dao, sever - marid a západ - djinn.

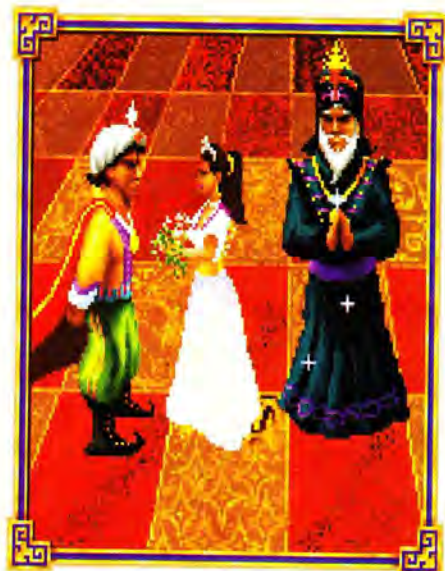


Protože Al hledal původ Mulibanova prokletí a Muliban byl džinem vzduchu, vydal se Al nejprve za djinn, sestrami Satarah a Bubishan Khanah, se kterými mluvil stridavě a vyslovoval jejich správná jména (červeně oděná Satarah a modře oblečená Bubishan). Pověděl jim o svém příběhu a dozvěděl se, že mu může pomoci jedině Aziz Naideirib, marid a lord vody. Aziz Naideirib zahltl Ala svými příběhy a nakonec mu řekl o Shahar Izad, dívce, která mu vyprávěla pohádky a hrdinské příběhy, ale kterou však prohrál v šachu. Al se vypravil za Dao a dozvěděl se, že Shahar je v jejím vlastnictví - za její vydání však chtěla panno-vačná dao vzdušný drahokam, který Al získal od djinni tím, že slíbil pokusit se o splnění jakéhokoli úkolu. S drahokamem se vrátil za dao a odvedl Shahar Azizovi. Odměnou mu byl kouzelný lektvar Efreet potion, který mu zajistil audienci u samotného Mizry Gubishbuskina - když totiž jeho ochrana vypustila plameny proti Aloví, lektvar vypil a prošel bez problémů. Mizra, pán džinů mu vyprávěl svůj příběh a Al s hrůzou zjistil, že mezi Bezejmenné pány, kteří mají na svědomí prokletí džinů patří i jeho vlastní otec. S poděkováním za radu i za kouzelný kámen do meče (Sword Shard +2) se Al vypravil zpátky na Bandar do kalifova vězení, aby se setkal se svým otcem a zjistil pravdu.

Hned jak Al ocitl za branami Bandar, vzpomněl si na Pahari a její přání. V obchodě Supernatural Emporium (3.dveře napravo) ji proto koupil Zlatou Holubici, a teprve potom se vydal do paláce. K jemu velkému překvapení zjistil u Vizira, že není možné zajistit audienci u Kalifa, a tak musel Al hledat jiné řešení. U vchodu na něj čekalo řešení - za sloupem potkal otroka, který ho poslal za ženou jménem Sumia, členkou tajného hnutí Bratrstvo Svobody, kterou Al našel v kuchyni na severovýchodě paláce. Když s ní promluvil, dozvěděl se o tajné chodbě vedoucí do vězení. Klíč od chodby měl však údajně jiný člen hnutí, pracující ve směnárně u vchodu do města. Al se tedy vydal tam (1. dveře napravo) a když obchodníka ujistil, že jej posílá Sumia, zjistil, že "Kostěný klíč" (Key of Bone) má pekař Omar, kterého konečně na tržišti našel a klíč získal. Když se i s klíčem vrátil za Sumi, promluvil s ní a vydal se do místnosti na severovýchodě, kde v severní stěně našel tajný vchod do podzemního bludiště.

V první místnosti našel Al krátký vzkaz od bojovníka, který do bludiště vstoupil dávno před ním a nikdy se nevrátil. Našel také klíč, pomocí kterého po odsunutí pár kamenů odemkl tajné dveře ve zdi. Jaké bylo jeho překvapení, když při prohledávání cel narážel na přátelského, i když odpudivého a neskutečně

Audience u pána všech džinů se blíží (vlevo). Ostrov Senat je plný lávy, ohně a plícního moru (vlevo dole). Debata s džiny vzduchu je zdlouhavá a frustrující (dole).



zapáchajícího kyklopa Pangar-bek. Al se nad nešťastným titánem slitoval a uzavřel s ním dohodu - slíbil jej vyvést ven a za to směl prohledat jeho celu. Nejprve ale Al přinutil kyklopa, aby si přes svoje nechutné tělo přehodil hadr. Když vystoupili do paláce, Sumia kyklopa potřela vonnými mastmi, protože zápach byl skutečně nesnesitelný, a Al s Pangarem potom snadno proklouzl na svobodu pobřeží, kde Pangar řekl Aloví o pokladu na ostrově Hajar. Al se okamžitě vypravil na místo a po pobití několika kyklopů a nalezení hrstky zlata se dostal do středu bludiště, kde po chvíli kličkování před blesky našel truhlu s lektvary, kamenem do praku a tajemným svítkem IMAR'NIZ MUZIV. S těmito poklady se Al znovu vrátil na Bandar do podzemního bludiště.

V komnatě smrdutého kyklopa našel Al další zprávu, tentokrát týkající se tajných spínačů a pák ve zdi. Al se podle ní řídil a položil 6 kamenů na šest spínačů na zemi a potom objevil 6 pák za 6 lišejníků, když do každého z lišejníků 8 krát sekl mečem. Když zatahl za poslední páku, hlavní dveře se otevřely. Al položil další dva kameny na dva spínače a postupně tahal za jednotlivé páky a prozkoumával místnosti, které se otevíraly. Konečně otevřel poslední cel, zlikvidoval poslední monstrum a potom, co našel Shard of Sundazzle a Prsten +3 odešel do kalifova nového vězení.

Kličkování a vyhýbání se mechanickým robotkům, kteří sice vidí jen dopředu a nemají mozek patřilo k nejhorším zážitkům v Alově životě. Když se konečně dostal na východ vězení k cele otce, byl rád, že ho žádný z malých měděných robotků nechytil. Od otce se dozvěděl o Bezejmenných Pánech, dozvěděl se i to, že otec mezi ně patřil, ale potom, co odhalil jejich nekalé úmysly skupinu opustil. Otec věnoval Aloví další zázračný svítek (DAZIR'LA ILAB HAR) a ten pln pochybnosti vězení opustil, vrátil klíč Sumii a vydal se na cestu ven z paláce.

Ke svému překvapení našel u vchodu tajemný vzkaz. Následoval vzkazu a v jídelně ve východním křídle paláce se setkal s tajemným Omarem, který měl překvapivě hodně informací o Vizirovi a jeho nekalých úmyslech. Al přistoupil na jeho hru, nechal si vysvětlit cestu do Kalifových komnat a přijal teleportační prsten, s pomocí kterého se v západním křídle v meditační místnosti teleportoval do tajných komnat. Když proklouzl kolem dvou nepozorných úředníků, přečetl pár svítek, které ho přesvědčily o Vizirově nevině. Nicméně se rozhodl úkol splnit a pokračoval dál. Nebezpečný strážce sledoval neustále stejnou trasu, a tak nebylo problémem se jeho pohledu vyhnout (Když stojí zády ke dveřím, čeká, jakmile se vydá na cestu, sledovat ho, na konci chodby jít na sever, počkat, až odejde zpátky a přeběhnout dolů. Důležité, ale patří to jen do závorky). Jakmile Al stanul před vchodem do velké místnosti hlídané dvojicí strážců, věděl, že je musí nějakým způsobem odlákat. Strčil proto do podnosu s čajem a v nestřežené chvíli proběhl do harému. V kalifově harému neudělal to, co by každý jiný muž



Další z průhledných bezejmenných pánů bude brzo v pánu (vlevo). Dva klany na ostrově Al' Katraz žijí v nepřátelství a válce. Tohle je audience u velitele klanu Ganlat (vpravo).

na jeho místě asi udělal, ale vědom si rostoucího počtu pohlavních chorob a důležitosti svého poslání jen promluvil s dívkou v modrém napravo a představil se jako Kočičí dráp (Catspaw). Dostal klíč od Kalifovy pokladnice a návod, jak uniknout strážím. Schoval se tady za dveřmi a když dívka přivolala strážě, opatrně uprchl, dávaje si pozor na vázu u dveří, která vydávala nebezpečný zvuk při dotyku.

V kalifových komnatách se vydal na východ do pokladnice, kterou nechal nedotčenou a ve východní stěně objevil tajné dveře. V malé komůrce kromě rodinného pokladu v hodnotě 2000 zlatých našel i důležitý Vizirův deník. Sebral deník, schoval klíč pod matraci v kalifově ložnici a stejnou cestou se vrátil zpátky do meditační místnosti v paláci. Pln podezření, které postupně přecházelo v jistotu se nevydal za Kalifem neprozradil Vizira, jak ho Obdel nabádal, ale raději se vydal do jídelny za ním. Obdel už tam nebyl a sluha Alovi jen sdělil místo jeho obydlí v jihozápadním křídle paláce. V Obdelově komnatě našel Al podivný vzkaz od kurýra, se kterým se Obdel měl setkat u bran na jihu města.

Al tak vyrazil z paláce na jih, a jakmile Obdele uviděl, zmocnilo se ho tak silné podezření, že jej neoslovil, ale schoval se za nejbližším vozíkem a čekal, co se bude dít. Po chvíli přišel tajemný barbar a Al s hrůzou zjistil, že byl oklamán a že měl sloužit jako zbraň proti Vizirovi, který Kalifa nechce zničit, ale CHRÁNIT proti útoku zvenčí z ostrova Al'Katraz, sídla nájemných vrahů a starobylého vězení. Když babrar odešel, Al bez milosti vyrazil za Obdelem, který se po chvíli odporu zcela sesypal a byl ochoten prozradit všechno. Jakmile se však na jeho rtech objevila zmínka o Bezejmenných Pánech, Obdel zmizel, neznámo kam. Al se vypravil za Vizírem, přiznal se ke svému činu a bylo mu odpouštěno. Nic hrozného se vlastně nestalo a Al měl navíc klíč k dalšímu putování. Bez dlouhého rozmyšlení se vrátil na loď a vyrazil směrem na Al'Katraz.

Povrch ostrova je zbědován válkou a je pln zoufalství a neštěstí. Al se musel vypořádat s hromadou potvor na území nikoho a teprve potom zjistil, jaké problémy ostrov má. Vesnice je zničena válkou mezi dvěma znepřátelenými klany Ganlat a Razif, která byla vyvolána za tajemných okolností, na které mají obě strany jiný názor. Al se nejprve vydal na západ, na území klanu Ganlat. Strážce ujistil, že nepatří do klanu Razif a po chvíli stanul před Ra'is Saris, velitelkou klanu. Zeptal se na příčinu války, vyzval ji k usmíření - ne k zapomenutí toho, co se stalo, ale k odpuštění, potom vyprávěl svůj příběh a slíbil pomoc při dohadování míru. Pak se vydal na východ za mužem jménem Ra'is Taraq, velitelem klanu Razif a postupoval úplně stejným způsobem. Teprve na samém konci rozhovoru, kdy Taraq poslal Ala za druhým klanem prozradil, že už s nimi jednal a že mír může být uzavřen. Potom, co i Taraq s mírem souhlasil se vrátil na západ a dohodl schůzku obou velitelů u studny na území nikoho, kde se také oba velitelé sešli a uzavřeli mír. Zbývalo jen dostat se do podzemí. Al se dozvěděl o klíči od svatyně, které vzápětí našel v ohních planoucí na severu každé části vesnice. Když potom meditoval v obou svatyních na jihu, dozvěděl se dvě kouzelná slova "Bazan a Hama". Tato slova potom zavolal do temnoty studny a po schodech, které se objevily vstoupil dolů, do tajemného vězení Al'katraz (které mimochodem

nemá vůbec nic společného s vládní věznicí USA na ostrově Alcatraz).

Vězeňské bludiště bylo plné vojáků a vrahů a Alův meč svištěl a blýskal se po většinu cesty podzemím. Al konečně stanul před Iskarem, náčelníkem barbarů, kterého po dlouhém boji zabil i s jeho poskoky. Na severu Iskarova pokoje našel Al dveře do tajemné místnosti, kde se mu v odraze ve vodě zjevil obraz kouzelníka, kde v truhle našel nejrůznější podklady a kde pod matrací na posteli i našel klíč od všech vězeňských cel. Al potom osvobodil všechny vězně a v jedné z cel našel svého bratra Tarika, kterého Bezejmenní zbavili hlasu a ten uvěznil v láhvi na ostrově Aballat. Společně se potom oba bratři vypravili zpátky na povrch země, cestou Al zlikvidoval nebezpečného kouzelníka a když stanuli na palubě lodi, odvedl Tarika do podpalubí, kde si vyslýchnutí bratr odpočinul (jen pro doplnění, v bludišti v západní části podzemního vězení není dohromady nic až na pár oživilých mrtvol, kostlivců a velice silného dvouhlavého ettina. Nejlepší způsob boje proti němu je použití Lektvaru nezranitelnosti a kouzla Sundazzle, ale celá akce za zatarasenými dveřmi je v podstatě zbytečná).

Ostrov Aballat je ostrovem ztracených hlasů a nešťastných lidských trosk. Al pomohl pár nešťáklům s jejich úděly a našel láhev s Tarikovým hlasem, která ležela na severním pobřeží ostrova. Když ji Al rozsekl mečem, Tarikův hlas vesele odlétl směrem k lodi, kam se Al ihned vrátil. Tarik potom přivolal Mulibana a zbavil ho jeho prokletí. Muliban potom zvedl neproniknutelnou mihu obklopující ostrov bezejmenných pánů, dábelský Al-Naqquil. Cesta k poslednímu dějství dramatu byla otevřena.

Než však Al vyhledal poslední konfrontaci, zastavil se na Čarodějově ostrově u Farida, kde dal Pahari

zlatou holubici, za kterou získal poslední kouzelný svítek JIZALA MIR'ZABIN. Potom se vydal do města Bandar, kde za všechny peníze nakoupil kouzla a hlavně hojivé lektvary protože tušil, že poslední utkání nebude snadné. Vybaven, uzdraven a připraven se vydal na ostrov Al-Naqquil, kde mělo jeho dobrodružství skončit.

Ríše Bezejmenných pánů byla pro Ala říší boje. Nejprve zlikvidoval pár příšerek a našel Zelený náhrdelník. Na jihozápadě ložnice objevil tajné dveře a za nimi tajemné poklady. Prozkoumal dál celý prostor, zabil dalšího Bezejmenného, pár kouzelníků a příšer, až v jihovýchodním cípu hlavní haly získal od mrtvého kouzelníka další, tentokrát Žlutá amulet. Za tajnými dveřmi na severozápadě pak porazil dalšího Bezejmenného a s jeho Modrým amuletem konečně našel poslední tajné dveře na jihozápadě. Teleport za těmito dveřmi vedl do jiné dimenze. Tady, v království ticha, kouzel a magie Al systematicky sledoval vyznačenou cestu, likvidoval magické koule a obludy a po zničení poslední koule se dostal ven, na palubu vlastní lodi, kde se setkal s osvobozeným kapitánem. Šťastný kapitán lodi aktivoval bránu v podpalubí a Al se mohl vydat do poslední části dobrodružství.

I tady likvidoval zelené koule a musel se dokonce utkat s dalším Bezejmenným, když ho jeho cesta svedla k boji s divoženkou. Jaké bylo jeho překvapení, když se z poražené divoženky stala jeho milovaná Kara! Po krátkém shledání Al pokračoval dál, až stanul tvář v tvář poslednímu Bezejmennému, jehož podoba byla zcela nepodobná lidské bytosti. Tady Al využil nalezené svítky a jejich přečtením poslal Bezejmenného do pekla bez sebemenší námahy (svítky lze číst v libovolném pořadí, ale jen jedním způsobem: SALAB'LA JASUM ABA a JIZALA MIR'ZABIN tak, jak jsou a IMAR'NIZ MUZIV a DAZIR'LA ILAB HAR pozpátku.). S posledním vyřčeným zakladlem Bezejmenný zhynul a Al si mohl vydechnout. Jeho štěstí už nic nebrání, čest rodiny je zachráněna a svatba bude jistě slavná...

She-her-eza-da přivřela hluboké oči, otočila se na záda a zasnula se. Pravděpodobně mi chtěla vyprávět ještě pár pikantních příhod ze svatební noci Ala a Kary, ale to už jsem v místnosti nebyl. Běžel jsem k nejbližšímu počítači a příběh napsal jako návod do SCORE. Snad vám k něčemu bude...

ICE



Ishar

The Legend of the Fortress



My to víme, vy to víte, ale proč si to znovu nepakovat - jsme prostě báječní. Všechno, co jste si kdy v životě přáli, po čem jste toužili a o čem snili, to všechno naleznete na jediném místě - na stránkách časopisu SCORE.

Jednou z věcí, o které všichni jistě sníte je návod na staříčkou, jednoduchou, nicméně velice kvalitní a dalo by se říci již klasickou hru - ISHAR. S jejím třetím



pokračováním na světě (návod na ISHAR 3, THE SEVEN GATES OF INFINITY najdete v některém z nejbližších SCORE) a předchůdcem CRYSTALS OF ARBORIA tvoří ISHAR základní kámen jedné z nejslavnějších sérií fantasy her všech dob. Jelikož jste si o návod na ISHAR psali ve svých dopisech a jelikož bychom se pro vás roztrhali, přinášíme vám tedy dnes kompletní návod. Na rozdíl od svých následníků je ISHAR hrou velmi snadnou a její dokončení vám jistě nebude trvat déle než pár hodin. Podle našeho návodu ovšem, bez něj jste zcela ztraceni.

Nejprve si prostudujte mapu Kendorie a seznamte se s její geografii. V tom vám pomůže následující mapa s vysvětlivkami, které ostatně tvoří těžiště celého návodu. Číslo reprezentují nejen místa, jevy a osoby, které ve hře potkáte, ale pokud se podle nich budete řídit (podle starého principu, že po jedničce následuje dvojka, po dvojce trojka, pak čtyřka, pětka atd.), velice si usnadníte cestu k vítězství. Tak do toho. Kendorie čeká:

Legenda:

1 - Borminh je zloděj, kterého tady můžete rekrutovat a pobít s ním pár padouchů. Ale pozor - před prvním spánkem se jej zbavte. Krade!

2 - Kiriell je pro změnu krásná dívka, průměrná klerička a obстойný přírůstek do vaší skupiny.

3 - Ve vesnici najdete v jednom domě 15 000 zlatých, obchod s jídlem, pár zbraněmi a lektvary (Salamander oil a Dried Mistletoe), hospodu a školu síly (Strenght training).

4 - To velké, červené a ošklivé je teleport do místa označeného na mapě „5“

5 - To velké, červené a ještě ošklivější než „4“ je teleport do místa „4“.

6 - Do osady na vodě se dostanete potom, co zlikvidujete nebezpečného strážce mostu (střely z dálky jsou nejjistější). V osadě je obchod se zbraněmi a lektvary, 2 hospody, ve kterých si doplníte skupinu a trénink pohyblivosti (Agility training)

7 - Ve druhé části vesnice je kromě záplavy vlko-medvědo-hnusáků také obchod se zbraněmi a lektvary, hospoda s vynikajícím charakterem (UNKNOWN patří k nejlepším kouzelníkům) a cech mágů.

8 - Duch Azalghorma vám prozradí pár důležitých věcí - vaším úkolem je od této chvíle dohrát hru ISHAR. Překvapivě. V podstatě stačí jen najít talisman, čarodějnicí a runové tabulky.

9 - První runová tabulka se bezostyšně váli na podstavci zrovna v tomhle místě.

10 - Lidový léčitel vám tady za pakatel řekne, že se všechny vaše postavy milují k zbláznění a že máte výbornou morálku (pokud si ovšem nevyberete do party rasy, které se nenávidí - trpaslíci × elfové, orkové × kdokoli jiný atd.). Zcela zbytečně vyhozené peníze, mimochodem.

11 - Jarelův Společník vám tady prozradí něco intimního o tvorovi jménem Brozl, který obývá mytinku uprostřed lesa.

12 - V bludišti roztomile sestříhaných keřů tady odpočívá železný rytíř, kterého musíte brutálně zavraždit (brutálně možná ne, ale zavraždit určitě) a sebrat jeho

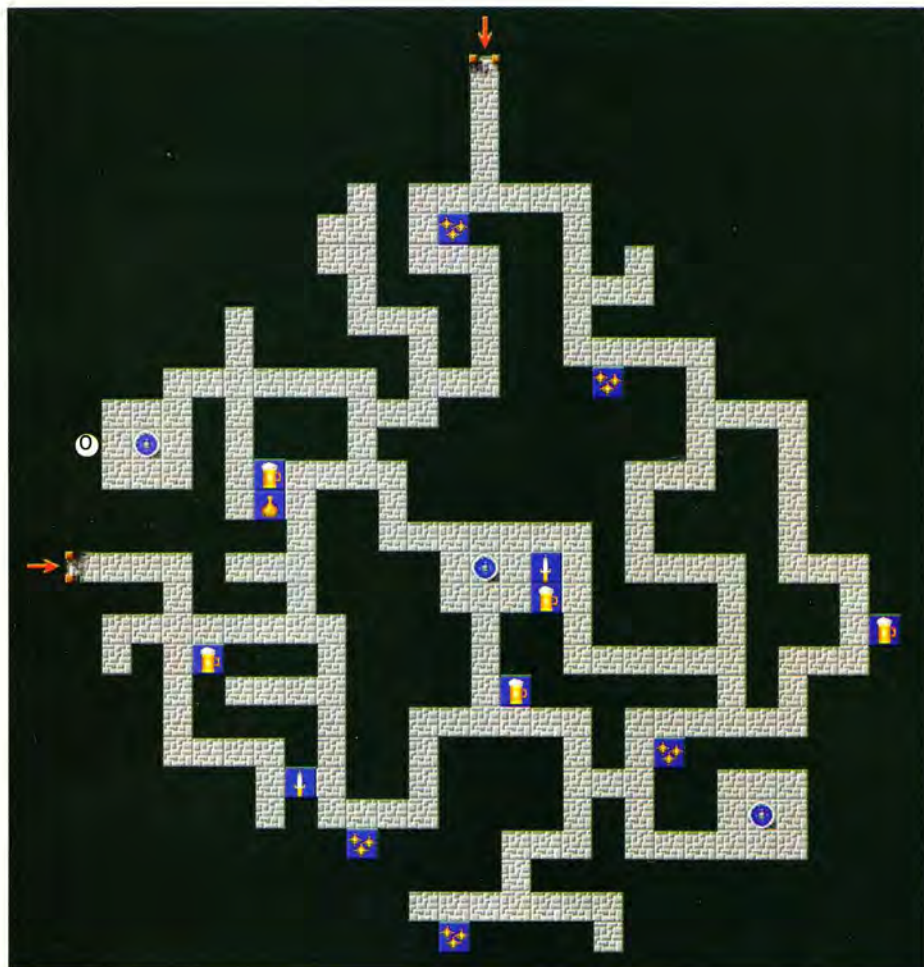
helmu. Pár ran zdálky nikdy neuškodí. Vám, jemu snad ano.

13 - Podzemí lesa Rhudgast je plné kostlivců, pavouků a pokladů. Protože ale máte mě, časopis SCORE a zdravé oči, nemusíte v bludišti bloudit, ale projdete jej podle téhle mapy, která shodou okolností tomuto bludišti nachlup přesně odpovídá, a která se nalézá v pravé dolní části této stránky.

Na místě označeném číslicí „1“ najdete Magicou láhev, ve které můžete bez sebeběnších nesnází michtat lektvary a na místě označeném číslicí „2“ je druhá runová tabulka. Není snad potřeba vysvětlovat, že dvojice A-A' znamená páku a dveře, které páka otevírá, symbol krvavého nože značí vrhací nůž, symbol lahvičky lektvar, klíč značí klíč, hnědý obdélníček truhlu a kuřecí stehno jídlo.

14 - Brozl, ještěrkovitě varanovitý nechuťák je uprostřed lesa na mytince a očividně se opaluje. Vlastně - očividně ne, protože pokud nemáte ne





hlavě helmu od železného rytíře (12), nebudou vám oči nic platné a Broz si na vás smlsne. Pokud ale helmu máte, můžete nešťastnou ještětku zabít a jejich pět svatebních prstýnků chránících před dračím ohněm si nechat.

15 - Fragorn je roztomilý trpaslík v sexy zelené kamizole. Pohybují ale, že by vám touhle dobou zbylo volné místo ve skupině. Co?

16 - Pokoutný obchodník s lektvary neprodává nic jiného, než prachspřstý lektvar Trapdoor spider's web. Je to ale jediné místo, kde tuto důležitou přísadu do jistých kouzel seženete. Platte hotově a platte málo - dostanete vždy totéž.

17 - To, čím beraní muž na mostě točí není kolo-toč ani rehtačka ale pěkně těžké železné palice, které jsou vážně nebezpečné. Je mi to trapné stále opakovat ale - co takhle ho zkusit zabít zdálky? A mimochodem, v zemi Silmatil, která se rozkládá za mostem je nekonečná zásobárna peněz. Jediný problém je v tom, že ty peníze mají velmi silní bojovníci a dobrovolně vám je nedají. Výhodou je to, že se sem můžete neustále vracet a zabíjet stále se obnovující bojovníky a brát jejich těžce uloupené peníze (jsou to totiž loupežníci bojovníci, pro vaše čisté svědomí).

18 - Obr, kterého je nejlepší zabít zdálky (tušili jste to) hlídá malou a zcela bezmocnou želvičku, kterou nutně potřebujete k dohrání hry.

19 - To červené a ošklivé už znáte. Tenhle teleport vede do místa označeného „20“

20 - A tenhle teleport - nebudu vás dlouho napínat - vede v podstatě skoro úplně, bez zbytečného zdržování a oddalování toho, co už všichni nepochybně delší dobu tušíte, nebo si alespoň myslíte, že tušíte, anebo máte jen takový pocit, zkrátka a dobře, tenhle teleport nevede nikam jinam, než do jiného teleportu, který jsem na mapě označil takovou číslicí, která vypadá asi takhle: „19“.

21 - Jon alchymista se vyskytuje ve všech dílech trilogie - ve druhém díle je po něm (in memoriam) pojmenován sněžný ostrov a ve třetím vystupuje ve snu. V každém případě je tady ještě totálně živý a zdravý a navíc štědrý - dá vám totiž listinu s vysvětlením účinku jednotlivých kouzel.

22 - Město Ushurak je moc hezké a celkem velké, i když v porovnání například se Zach's Islandem ve druhém nebo Koren-Bahnirem ve třetím ISHARU maličké. Viz mapa vlevo nahoře.

S použitím mapy by vám orientace neměla dělat problémy. Korbel symbolizuje hospody, dýka obchody se zbraněmi a lahvička obchody s lektvary a jídlem. Takové ty roztomilé hvězdičky označují školy, magické semináře, cechy a podobně, naprosto zbytečné instituce. Písmenem „O“ je označen dům, v němž žije Olbar, senilní Jarelův společník. Podívejte se na něj, uvidíte, po kom byl ve druhém díle pojmenován poslední ostrov, domov Krogha. Jinak tady není k vidění nic.

23 - Tohle je skála a v ní je Jarelův meč. Ostrý meč (+6). Máte-li silnou partu, meč vytáhnete. Jestli jsou ve vaší skupině třasořítky a ubožáci, meč nevytáhnete. Princip tahání je stejný jako v pohádce o tahání řipy. Zvládnete to.

24 - Zakázaný dům je první místo na kouzlení. Předtím, než do domu vstoupíte a vezmete z něj třetí runovou tabulku, musíte dát každému členovi party vypít lektvar na vypláchnutí mozku (Brainwash) - KRAKOS.

25 - Nešťastníkovi uprostřed lesíka se tak stýská po želvičce, že by za ní dal cokoli. Vraťte mu jeho lásku a odměnou vám bude Turtle Slobber, klíčová přísada do lektvaru ZARKLUG

26 - Mantar je výborný bojovník, ale místo na něj pravděpodobně nemáte, ne?

27 - Legrační místo tohle. Je tady tma, ale to je jedno. Důležité je, že ve tmě je čtvrtá runová tabulka a že je možné ji velice snadno sebrat, pokud víte, kde je. Stačí se jen otočit na západ a udělat krok do tmy. Stojíte-li správně, tabulku uvidíte dřív, než vše kolem uhasne. Snadné. věřte mi, že to jde a zkoušejte to.

28 - Město Elwingil je malinké a roztomiloučké. Jak mapa vypadá, zjistíte, pokud se podíváte na pravý dolní roh stránky.

Použité symboly jsou shodné s městem Ushurak (22), jen jsou tady dvě důležitá místa. Na místě označeném „T“ žije Thorm, který vás vybaví pěti zbrusu novými mnišskými hábity pro případ, že už vás světský život omrzelo anebo že jen chcete tuhle hru dohrát - bez hábitů to totiž nejde. Než vstoupíte do domu označeného „D“, propusťte jednoho člena party. Uvnitř žije Deloria, sympatická, přítulná a eroticky založená dívka, kterou nutně potřebujete ke svým nízkým intrikám.

29 - Ve vesnici tady totiž žije Erwan, otec Delorie, kterému se bůhviproč stýská po svoji unesené dceři (byla totiž unesena, pro pořádek). Ale ouha - před vstupem do domu je problém - jeden z vaší party se do Delorie šíleně zamiloval a nechce ji pustit (a nezkoušejte to řešit jeho zavražděním či rekrutováním samých žen, míchání lektvaru se nevyhnete). nezbyvá, než namíchat již zmíněný lektvar ZARKLUG na zlomení okouzlení (Disrupt Charm) a nechat jej vypít zamilovanému jedinci. Odměnou za záchranu Delorie vám bude klíč od Valatharu. Ve vesnici je mimo jiné i obchod se zbraněmi a cech mágů. V hospodě je kouzelník Zeloran, kterého nevztít do party je svatokrádež.

30 - Tady je úplně prachspřstý teleport do místa označeného „31“.

31 - Teleport do místa označeného „30“ je to jediné, co jsem teď mohl napsat.

32 - To malé, roztomilé prasátko na zemi je zakletá čarodějnice Morgula, kterou snadno oživíte namícháním lektvaru odprášení (Pig Detransformation) - ARBOOL. Pro jednu přísadu do lektvaru, Toad Eye si ale budete muset dojet do „33“. Pozor, až lektvar namícháte, nedávejte jej prasátku pomocí funkce GIVE ITEM, ale láhev položte na zem, znovu ji pak uchopíte a kliknete s ní na čuníka. Morgulu vezměte do party, protože má ve svém arzenálu nenapodobitelné kouzlo ANTI-KROGH.

33 - Zach, poslední z Jarelových společníků, které potkáte vám dá již zmíněný lektvar Toad Eye.

ICE
design map EG

Dokončení v příštím čísle



ZÁKYSNÍK

DESERT STRIKE

Mám problém ve hře DESERT STRIKE v prvním kole. Zničím vše co se má a zajmu dva generály, kteří mi prozradí úkryt tajného agenta. Když se dostanu na toto místo, jeden z mých pilotů automaticky vyběhne do agentova úkrytu, ale nikdy se již nevrátí.

Elite D.

Vrátí. Jen co zlikviduješ vzdušné a pozemní jednotky nepřítele, které se vyhnou potom, co kopilot do úkrytu sestoupí. Záleží pochopitelně i na kvalitě kopilota vybraného v úvodním

Zvolte standardní výzbroj (DEFAULT), protože ji stejně moc nevyužijete - šance, že se strefíte raketou země-vzduch do jedoucího tanku je velmi malá. Na začátku ihned vypalte raketu AA-ARM na přilétávající MIG29 a dostaňte se nad frontu. Snižte výkon motoru na cca 70% a nezapomeňte v SETUPu vypnout automatické vyrovnávání (AUTO RECOVERY). Teď už stačí „jen“ nalétávat na jedoucí tanky, pokud možno v ose jejich jízdy a likvidovat je palubním kanónem. Nezapomeňte také letoun po každém útoku zvednout, abyste tanky neničili svým vlastním letadlem. Po pravdě - úspěch operace závisí také na rychlosti vašeho počítače, protože na pomalejších 386kách bývá někdy obtížné letoun včas vyrovnat. Zkuste to!



menu. I na toho nejlepšího ale budeš muset chvíli čekat. Určitě se však dočkáš.

DESERT STRIKE potrápil nejen nás, ale také mnoho našich čtenářů. Jaký osud nám asi připraví **JUNGLE STRIKE**?

TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA

Již dlouho se trápím s vynikající českou hrou Tajemství Oslího Ostrova, kde se nemůžu kromě pár obrazovek dostat dál do hry, případně najít více předmětů. Když už se dostanu k oslovi jménem Barum a chci po něm gumový člun, nemám pro něho provizi - jídlo.

Mike D., Hradec Králové

Jetel je u sopky.

TFX

Prosíme o pomoc! Zakysli jsme. Ve hře TFX nemůžeme splnit sedmou tréninkovou misi. Poradte nám prosím, jak na to.

Pařani Garfoš a Macan

Poradíme, jen prosím příště napište, co je obsahem té mise. Ušetřili byste nám čas. Takhle jsme se do TFX znovu pustili a vzpomněli si, že sedmá tréninková mise - Vzdušná podpora - patří mezi ty těžší. Vlastně je to prostě - stačí zneškodnit tři pozemní vozidla nepřítele

- tanky, a rozpráší tak postupující frontu. Ale raději to vezmeme polopatě.



TFX: Likvidujte tanky palubním kanónem,



včas vyrovnáte letadlo...



...hotovo. Jak prosté.

Pařanský zákysník

BENEATH A STEEL SKY

Poradte mi prosím vás, jak se ve hře BENEATH A STEEL SKY dostanu do baráku úplně nalevo ve spodním patře s bazénem. Ve vašem návodu na tuto hru jste uvedli „jděte do domu vlevo“, ale já se nemohu dostat dovnitř.

Tiny Currant

Do soudní budovy se dostaneš hravě, ale ne dříve, než proběhne drobný „psi incident“ v bazénu, ze kterého bude obviněn tvůj známý



montér z horních pater a než podstoupíš proceduru u doktora. Hoď pejska do vody a máš (skoro) vyhráno.

LOOM

Ve hře LOOM od firmy LUCASFILM se nemůžeme dostat přes hurikán na moři. Ke kouzlení hůlkou je potřeba u hurikánu tón f, který neumíme získat. Při prohlídce stanu jsme vzali knihu, ale nevíme jak ji použít. Prosíme o radu, jak získat další tóny pro kouzelnou hůlku, popř. bylo-li by možné zaslat nebo uveřejnit návod v časopise.

Jan Č., Brno

Měnili jste slámu na zlato? Vyplašili jste králíka z lesa a prohlédali dutiny stromů? Otevřeli vejce na molu? Barvili plátno ve stanu s knihou (která je na nic)? Pokud jste tohle všechno udělali, nedokážeme poradit. Návod pravděpodobně ne, i když člověk nikdy neví.

WOLFENSTEIN 3D

Ve čtvrtém čísle SCORE jsme si utržili roztomilou ostudu tím, že jsme sedli na lep pár prolhaným čtenářům a uveřejnili nesmyslný figl „next“, který je dobrý na všechno možné, jen ne na hru WOLFENSTEIN 3D. Omlouváme se „trochu“ opožděně a jako náhradu přijmete alespoň oficiální čít ID SOFTU - současně stisknutí kláves I, L a M kdykoli ve hře.

OUTPOST

Roztomilým figlem, na který SIERRA tak bezostyšně upozorňuje v manuálu, že není možné jej nenajít, je čít na nekonečné zdroje surovin, kterých dosáhnete prachšprostým stisknutím CTRL+F11. Snadno.

SCORE

Battle Bugs

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA (HiRes), SuperVGA
Zvukové karty: PC Speaker
 AdLib (Gold)
 Sound Blaster (Pro 1-3, 16)
 Pro Audio Spectrum (16)
 Tandy
 Microsoft Windows Sound System
 Sound Enhancer
 Covox Speech Thing
 Voice Master
 Sound Master II
 Disney Sound Source

Délka: 8MB
Paměť: 575kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: + + -

K přehrávání digitalizovaných efektů je potřeba disponovat alespoň 256kB Expanded Memory.

Normálně hra pracuje v HiRes VGA rozlišení (tj. 640x480 v 16-ti barvách), avšak pokud zjistí presence VESA Bios Driveru, může pracovat v rozlišení 800x600 (SuperVGA).

Dark Sun II Wake of the Ravager

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib (Gold)
 Sound Blaster (Pro 1-3, 16, ASP)
 Wave Blaster
 Roland Sound Canvas
 ES488 Audio Drive
 ES688 Audio Drive
 Pro Audio Spectrum
 Thunder Board
 Ensoniq Sound Scape
 Orchid Sound Wave 32
 Aria & kompatibilní
 Logitech SoundMan Wave

Délka: 18MB
Paměť: 606kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: + + -

Ačkoli je to převlece smutné, nezbyvá než přiznat, že po technické stránce není Dark Sun II ani zdaleka tak povedený jako po stránce herní. Například doba nahrávání pozice se mi ani těmi nejnemožnějšími figly nepodařila zkrátit pod 10 vteřin. To by se však ještě dalo přetpět, protože pozici přeci jenom nenahráváte tak často. Ovšem když vyvolání kteréhokoli menu během hry trvalo v průměru mezi jednou až třemi sekundami, dělalo se mi mnohdy špatně. Možná namítnete, že tři sekundy jsou chvilka, avšak uvědomte-li si, že se tato chvilka například během bojů, kdy často používáte kouzla, opakuje několikrát za minutu, tak vás to v nejlepším případě alespoň přiotráví.

Vzhledem k tomu, že Dark Sun II vůbec nevadí, když nemá k dispozici ani bajt rozšířené paměti, mů-

žete veškerou XMS využít pro cachování. Nemohu však zaručit, že tento způsob využití paměti hry maximálně urychlí. Na první pohled to tak sice vypadá, ale když se začne při boji třeba kouzlit, kontrolka pevného disku bliká jako ďas a vteřiny ubíhají...

Autoři také zřejmě používají nějaký ďábelský typ komprese, který vyžaduje ohromnou spoustu strojového času, protože jinak si nedokáží vysvětlit ten fakt, že ačkoli někdy hra nenatahuje ani bajt z disku, již vzpomínané vyvolání menu se prakticky vůbec neurychlí.

Nakonec bych chtěl dodat, že myš je pro ovládání hry bezpodmínečně nutná. Hra sice podporuje klávesnici nicméně některé operace je možné provést pouze za pomoci myšního kurzoru.

(Vzpomenete-li si ještě dnes na první číslo Score, ve kterém vyšla recenze a TechBox na první díl Dark Sunu, téměř zaručeně vás něco zarazí. Ano, tušíte správně: „Dark Sun II - Wake of the Ravager“ má naprosto totožnou programovou část s prvním dílem.)



DREAMWEB

DreamWeb

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: Sound Blaster
Délka: 21 MB
Paměť: 590kB konvenční paměti
 + 2816kB EMS
Kláv., myš, joy: - + -

Lode Runner

Lode Runner je jedna z mnoha nových her, které pracují pouze pod systémem Windows 3.1 a vyšším. Zdá se, že v nejbližší době se budeme s hrami pro toto prostředí setkávat čím dál častěji, takže do příštího čísla se pro ně pokusím připravit podobnou tabulku jako používáme pro hry pod DOSem...

Lode Runner pracuje v jakémkoli rozlišení, avšak vytvářen byl pro rozlišení 640x480 pixelů. Pokud použijete rozlišení vyšší, nic se nestane. Figurky budou pouze trochu menší. Podobné je to s barvami. Ačkoli Lode Runner využívá 256-ti barevného módu, můžete použít i mód s více barvami. Pokud použijete 16-ti barevný mód, bude ve hře chybět pozadí.

Autoři hry doporučují k optimálnímu běhu hry 4,000kB paměti (fyzické a virtuální dohromady). Minimální velikost však je 2,000kB. K ovládání Lode Runnera můžete kromě klávesnice a myši používat i joystick. Protože samotné prostředí Windows neobsahuje podporu joysticku, je nejprve potřeba nainstalovat některý z driverů, které jsou dodávány ke hře.

Outpost

Další hra pod Windows, avšak trochu vyššího kalibru. Šestisetmegabajtový „gigant“ Outpost vyžaduje rozlišení 640x480 v 256-ti barvách či vyšší,

4MB paměti a CD-ROM jednotku. Doporučeno však je nejméně 8MB paměti a alespoň DOUBLE-SPEED CD-ROM jednotka.

System Shock

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
 General MIDI
 Sound Blaster (Pro 1-2, 16, AWE 32)
 Gravis Ultra Sound
Délka: 25MB
Paměť: 3200kB (Protected Mode)
Kláv., myš, joy: + + +

Na počítačích s méně než čtyřmi a půl megabajty paměti hra používá „pouze“ texturové mapy 64x64. Texturové mapy o dvakrát vyšším rozlišení poskytují jemnější propracované grafické prostředí a i přisery v tomto rozlišení vypadají na bližší vzdálenost lépe. Vyžadují však o mnoho více paměti.

Superhero League of Hoboken

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
 Sound Blaster
 Roland MT-32 (LAPC-1, CM-32L, CM-64)
Délka: 8MB
Paměť: 600kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: - + -

Opět se po čase objevila jedna lahůdka i pro uživatele u nás ještě poměrně rozšířených 286-tek. Navíc paměťové a prostorové požadavky hry jsou ty z nejméně náročných.



SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN

Wing Commander Armada

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
 Sound Blaster (Pro, 16)
 Wave Blaster
 General MIDI
Délka: 12MB
Paměť: 555kB konvenční paměti
 + 3MB EMS(XMS)
Kláv., myš, joy: + + +

Na této hře je pár paradoxů. Jednak: Autoři uvádějí, že hra vyžaduje manažer expanded paměti, a přesto dokáže běžet i pod XMS. A především: I když hra podporuje myš, nemůžete s ní ovládat vaši raketu, jak je zvykem u všech ostatních her tohoto typu.

UVULA



BATTLE BUGS

Nová generace domácí interaktivní zábavy?

V průběhu minulých měsíců jsme zaznamenali nebývalý nárůst aktivit výrobců hardware v oblasti domácích herních konsolí. Giganti jako PANASONIC, PHILLIPS, ATARI, SONY, NINTENDO a v neposlední řadě samozřejmě i firma, jejíž jméno je s domácí zábavou neodmyslitelně spjata - SEGA - se předhánějí ve vývoji nových technologií, založených převážně na technologii CD-ROM.

Sega SATURN



stroje budou dva 32 bitové HITACHI čipy SH2 RISC taktované na frekvenci 27 MHz. SATURN by podle ohlášených parametrů měl mít paměť 36 MB, schopnost zobrazit barvy z palety 16,7 milionů barev s možností rozšířené práce s polygony, Gorardova stínování a dalších grafických efektů. Detaily najdete v již zmíněném SCORE 8. Co však pravděpodobně všechny příznivce nových technologií zajímá nejvíce je softwarová podpora, která u nové konsoly může být klíčem k úspěchu či neúspěchu. Jelikož je SATURN produktem z dílny takového herního gigantu, jako je SEGA, můžeme očekávat podporu více než širokou. Ukázkou obrovských možností práce s polygony a vektorovou grafikou budou dva tituly - konverze oblíbených SEGA her známých z videoautomatů. Především jde o VIRTUA RACING, hru která zaznamenala bouřlivý úspěch i na obrazovkách MEGA DRIVE (recenze ve SCORE 10) a o bizarní odrůdu bojových her typu STREET FIGHTER - VIRTUA FIGHTER, který nabízí zcela netradiční přístup k hrám tohoto typu, protože bojovníky je možné sledovat a co je důležité - i ovládat - z nejrůznějších možných úhlů v reálném

čase. Kromě konverzí z automatů a starších SEGA HER se na SATURN chystají i konverze známých PC her jako DOOM, REBEL ASSAULT a dalších. Jen čas ukáže, zdali SATURN, jehož oficiální vypuštění je stále ohlášeno na vánoce, uspěje v konkurenci jiných multimediálních zařízení. SCORE vás bude o této jeho nelehké bitvě průběžně informovat.

SCORE



Fantastickou a rychlou grafiku bude mít jistě každá hra pro SATURN. Bude ale her pro tento systém dostatek?

32-X

Jedním z potenciálních, a dost možná i nejnebezpečnějších konkurentů SATURNU je další produkt firmy SEGA, který se z označení MARS, MEGA 32, MEGA DRIVE 32 dostal až na dosud poslední verzi označenou 32-X. Sama koncepce a forma tohoto zařízení je přímo předurčuje k masivnímu úspěchu a oblíbě. Strategie je totiž až ďábelsky geniální... 32-X není totiž nic jiného, než přídavné zařízení, které lze připojit k obyčejnému MEGA DRIVE (I i II) bez nutnosti žádných dalších úprav. Podobně jako si majitelé PC v poslední době již každý druhý měsíc musí kupovat rychlejší procesory, grafické a zvukové karty k udržení kroku se standardem her, tak si i majitelé MEGA DRIVE můžou jedním jediným krokem změnit svůj 16-ti bitový MEGA DRIVE na 32 bitový stroj s kapacitou srovnatelnou a podle zástupců firmy SEGA i vyšší než je kapacita SEGA SATURN. Výhody takového kroku jsou nevyčísitelné. 32-X je nástavcem na MEGA DRIVE, který se pouze zasune shora do základny MEGA DRIVE (do sběrnice pro cartdidge) a vytvoří tak jednotlivý celek (viz obr.). 32-X není platformou CD, a všechny tituly budou dodávány na zásuvných modulech, stejně jako u MEGA DRIVE. Obrovskou výhodou oproti SATURNU je také fakt, že řada majitelů MEGA DRIVE se nemusí vzdávat svých starých

strojů a koupí si 32-X za cenu, která bude oproti SATURNU poloviční (podle předběžných odhadů by cena 32-X neměla překročit 200 liber). Pokud jde o softwarovou podporu, můžeme se stejně jako u SATURNU těšit na celou paletu her z dílny společnosti SEGA. Kromě již zmíněných VIRTUA RACING a VIRTUA FIGHTER titulů jsou to hry jako DOOM, STAR WARS ARCADE, SUPER SPACE HARRIER, SUPER AFTERBURNER, METAL HEAD. Některé z těchto

titulů jsou reminiscencí na staré SEGA hity (poznáte je podle prvního slova, které zní vždy SUPER), zatímco jiné patří mezi zcela nové a očividně zajímavé tituly, o kterých si jistě povíme v některém z dalších SCORE.

Dva pohledy do zákulisí velikých příprav na vánoční trh. Zatím bohužel nemáme informace o příchodu těchto konsolí na trh do České republiky. Vánoční trh

přesto nebude zcela prost hardwarových překvapení, protože se v České republice vůbec poprvé objeví ve veřejném prodeji SEGA MEGA-CD. Je otázkou, do jaké míry bude jaký stroj výhodný a klíčové slovo budou rozhodně hrát dva faktory - cena a softwarová podpora. Jelikož však tyto limitující faktory doposud nebyly oznámeny, zdržujeme se jakéhokoli srovnání a soudů. Čas prokáže, jaká herní konsole z široké palety chystaných bude tou nejlepší a nejvhodnější pro domácí interaktivní zábavu. O dalším vývoji na tomto poli vás budeme pravidelně informovat.

SCORE



Nintendo®

Výhradní distributor MPM spol. s r. o.
V Hodkovičkách 2, 147 00 Praha 4
Tel. 02/4022553, 4022673 fax: 02/4022554



Klíč k novým báječným dobrodružstvím

- více než 100 titulů pro Game Boye můžete hrát na svém Super Nintendo
- se stereo zvukem a k tomu ještě 50x zvětšené
- s využitím 256 barev na TV obrazovce
- nabízí Vám nové herní možnosti
- pomocí ovladačů Super Nes zvládnete i ty nejsložitější herní situace lépe a s větším přehledem
- vložte hru pro Game Boye do adaptéru
- zasuněte jej do přístroje Super Nes
- pak již budete jen hrát a hrát a ...
- adaptér je určen pouze pro Super Nintendo Entertainment System
- hry pro Game Boye nejsou přiloženy

Prodejny:
Praha 1, Myslíkova 19
Praha 4, Budějovická 1126

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

NINTENDO

The
Jungle
Book

Příběhy malého indického chlapce ztraceného v hloubi džungle a vychovaného vlčí smečkou se staly nejen námětem nezapomenutelné knihy R. Kiplinga a filmu z dílny Walta Disneye, ale také stejnojmenné hry firmy VIRGIN GAMES snad na všechny formáty konsolí a hracích automatů.

Verze hry THE JUNGLE BOOK pro GAME BOY není jistě srovnatelná kupříkladu s verzí pro SNES, jejíž recenzi najdete hned na protější straně, nicméně je dostatečně roztomilá a zábavná na to, abyste se s ní setkali na straně této.

THE JUNGLE BOOK patří mezi plošinkové akční hry. Náplní hry je cesta Maugliho, „lidského mláděte“ po džungli plné nástrah a překážek zpět mezi lidi. Na své cestě potká Maugli nespočet protivníků, se kterými se musí vypořádat svým způsobem - házením banánů či uhýbáním a bystrým skákáním. Hra je doprovázena roztomilou hudbou a graficky je na velmi dobré úrovni.

Chcete-li se zapojit do rodiny všech těch, kteří v současné době hrají hry s námětem populárního filmu, je THE JUNGLE BOOK i pro vás a vašeho GAME BOYE. Pozornost si určitě zaslouží.

score 80%Název hry: **THE JUNGLE BOOK**

Výrobce: Virgin Interactive

Žánr: Zpracování filmu

Styl: Akční

Počítač: Game Boy

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 70%

Atmosféra: 75%

Grafika: 70%

Zvuk: 70%

Nintendo (opět) ve Score

Na světě je řada věcí, bez kterých by jiné věci nebyly úplné. Řeky by nebyly úplné bez vody, nebe bez hvězd, pivo bez pěny a SCORE bez rubriky věnované konsolím NINTENDO.

Ačkoli jsme povídání o těchto přístrojích v několika předcházejících číslech vynechali, budeme se od tohoto čísla znovu setkávat s rubrikou zabývající se hrami a novinkami od firmy NINTENDO. Než ale začneme s několika dnešními recenzemi her, řekneme si něco o firmě NINTENDO a o výrobcích, které do naší rubriky budeme zařazovat.

Firma, jejíž vznik se datuje již do roku 1889 a která se zpočátku zaměřovala na výrobu hracích karet se změnila v jednoho z největších výrobců domácích hracích automatů na světě. NINTENDO, jako věčný rival koncernu SEGA nabízí podobný sortiment výrobků, který se začíná v poslední době mírně diferencovat s příchodem nových technologií, je stále důstojným a rovnocenným partnerem pro všechny potenciální dodavatele herních konsolí.

Do základní řady výrobků firmy NINTENDO patří černobílý ruční přístroj GAME BOY, osmibitový NES a šestnáctibitový SNES. Nové technologie se ovšem nepromítají jen do nových výrobků a odlišných konsolí, ale zasahují i do již vytvořených systémů. Podobně jako SVP CHIP firmy SEGA, nabízí i NINTENDO takzvaný FX-CHIP (podrobnější informace viz. SCORE 1), umožňující zvýšení výkonnosti stroje SNES v oblasti práce s polygony a texturami pokrytými objekty. S vlnou nových a revolučních konsolí od nejruznějších výrobců bude také zajímavé sledovat nový NINTENDO projekt označený zatím jako PROJECT REALITY. Jedná se o spolupráci firmy NINTENDO s renomovanou firmou SILICON GRAPHICS, jejíž výsledkem by měla být revoluční konsol s závratnými parametry, která bude, jak z názvu vyplývá, podporovat systém tzv. Virtuální reality.

Jaká je ale současnost konsolí NINTENDO, a co je důležitější, jak se má situace na našem domácím trhu? V současné době lze na našem trhu získat jak osmibitový GAME BOY a NES, tak i výkonný SNES velice snadno a

rychle. Všechna tato zařízení mají navíc dostatečnou softwarovou podporu, takže se můžete na všech strojích setkat s novými a zajímavými tituly, o nichž se budeme snažit vás informovat i na stránkách našeho časopisu, abyste měli dostatečnou možnost výběru.

Nejrozšířenější a zdaleka nejprodávanější je u nás systém NINTENDO GAME BOY. Přesnosti toho stroje jsou zřejmě na první pohled - GAME BOY je přístroj do kapsy napájený ze čtyř tužkových baterií, výhodou je i nízká cena a široký sortiment software. Nesmíme ovšem zapomenout na černobílý LCD display s nepříliš vysokou kvalitou obrazu. V této souvislosti se zmíníme o dvou detailech, které s tím souvisí. Především je to adaptér na SNES, který umožňuje hrani GAME BOY her na obyčejné televizi, a také nejruznější filtry a zvětšovací skla, montovaná před display GAME BOYE, která umožňují kvalitnější obraz.

SNES, na druhou stranu, umožňuje plně využít v domácnosti u špičkových videoher. SNES je připojitelný k jakékoli televizi pomocí dodávaného anténního výstupu, možné je však i dokoupení speciálního A/V kabelu pro SNES, kterým lze přístroj propojit s Audio i Videovstupem a dosáhnout tak vysoké kvality obrazu i zvuku. Softwarová podpora SNES je také dostatečně široká a mezi nabízenými tituly lze najít hry nejruznějších kategorií, o některých z nich si povíme na následujících stránkách.

Patříte-li tedy mezi stávající majitele nějakého NINTENDO přístroje, doufáme, že budete s naší rubrikou spokojeni, a že vám pomůže ve volbě nových softwarových produktů. A pokud mezi majitele některé z těchto konsolí nepatříte, můžete si alespoň udělat obrázek o úrovni interaktivní zábavy na tomto poli. Vše záleží jen na vás.

SCORE

Mortal Kombat 2

Kasovní trhák a strhující hit mezi akčními hrami se dočkal nejen svého druhého pokračování, ale i konverze pro GAME BOY.

MORTAL KOMBAT II patří mezi horečně diskutované, toužebně očekávané a jistě zuřivě hrané hry této sezóny. Po úspěchu prvního dílu této bojové hry, ve které se hráč - jako jeden z bojovníků turnaje na život a na smrt - utkává s řadou protivníků s souboji muže proti muži, případně muže proti čtyřrukému obru či nadlidské bytosti se objevuje díl druhý, který slibuje být ještě úspěšnější, a co je pro někoho příznivé - ještě krvavější.

GAME BOY verze neobsahuje pochopitelně tolik krve, která by na černobílém displeji nebyla stejně k rozpoznání, a neobsahuje také tolik bojovníků (tady jich je celkem osm) jako verze pro ostatní stroje. I tak ale patří mezi ty nejlepší bojové hry, které lze na GAME BOYI najít.

Bez zajímavosti není ani fakt, že hru lze hrát ve dvou hráčích na dvou GAME BOY přístrojích, propojených speciálním kabelem. Pokuste se tedy porazit znovu mistra bojových umění, obávaného Shang Tsunga a obnovit rovnováhu na Zemi?

score 80%Název hry: **MORTAL KOMBAT 2**

Výrobce: Akklim

Žánr: Sport

Styl: Bojová

Počítač: Game Boy

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 30%

Atmosféra: 80%

Grafika: 75%

Zvuk: 70%

COOL SPOT pro GAME BOY?



Důkazem toho, že majitelé GAME BOYE nejsou skutečně o nic ochuzeni, jsou nejen hry MORTAL KOMBAT 2 a JUNGLE BOOK (viz. recenze na této stránce), ale také zbrusu nová konverze známé plošinkovky COOL SPOT (recenze pro SEGA MegaDrive ve SCORE 2 - 82%). Obrázky vypadají opravdu úžasně...

The Jungle Book

Po gigantickém úspěchu her ALLADIN a COOL SPOT na „jistém jiném hracím automatu, který bychom mohli jmenovat“ a konverzi těchto her na domácí počítače přichází VIRGIN INTERACTIVE s dalším hitem, tentokrát na všechny myslitelné formáty včetně konverze pro GAME BOY. A je se na co dívat.

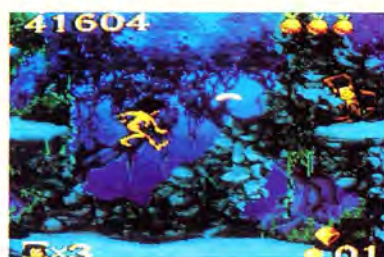


THE JUNGLE BOOK patří, stejně jako již zmíněné tituly z dílny DISNEY SOFTWARE k tomu nejlepšímu, co lze na poli akčních her v dnešní době najít. Milovníci akčních her přesně tohoto typu, tzn. ploškových stříleček, ve kterých závisí na rychlosti, přesnosti, postřehu a mnohdy i správném odhadu rychlosti a vzdálenosti budou THE JUNGLE BOOK milovat,



stejně jako předtím milovali příběhy Aladdina či Cool Spoty. Nutno poznamenat, že ti, kteří akční hry rádi nemají právě proto, že v nich záleží na rychlosti, přesnosti, postřehu a odhadu nebudou mít rádi ani THE JUNGLE BOOK. Alespoň zpočátku asi ne.

Hra má však svoje nezaměnitelné kouzlo, kterým si jistě přitáhne hromadu příznivců. Ve stopách dobré tradice má totiž



THE JUNGLE BOOK všechny ty správné komponenty, které zaručují vynikající zábavu a nádhernou podívanou. Kiplingův příběh z Knih džunglí, tedy příběh lidského chlapce Maugli, který byl vychován vlčí smečkou bez kontaktu s lidskou civilizací tady slouží samozřejmě jen jako myšlenkový podklad, který má, kromě charakteristických postav samozřejmě,

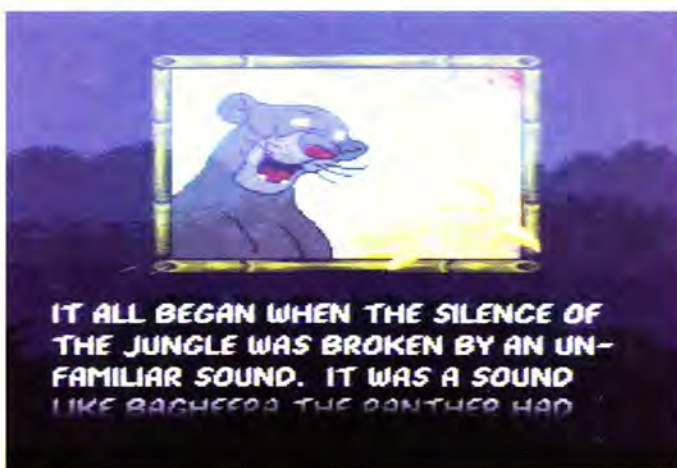
s hrou samotnou přímou společného. THE JUNGLE BOOK je hrou o cestě. O cestě malého a hbitého lidského mláděte z hloubi indické džungle plné těch nejrůznějších nástrah zpět do lůna lidské civilizace. Cesta to je nepochybně velmi dlouhá, velmi trnitá a obtížná, stejně jako neskonale zábavná.

Podstata hry je, stejně jako u většiny akčních her prostá - Maugli se vydává na cestu a my jej sledujeme z pohledu boku, podobně jako u celé řady akčních her tohoto typu. Chlapec je vyzbrojen hromadou banánů,

a nepříjemné opakování již dříve provedených akcí. Nic z předchozího vyprávění však ještě nezaručuje kvalitu hry. Čtěte dál!

Jedním z faktorů, které stavi THE JUNGLE BOOK tak vysoko je již tradičně dokonalá animace. Naprosto plynulé a zřetelné pohyby velkého množství objektů po obrazovce doprovázené plynulým scrollingem pozadí v několika rovinách vytváří nádherné pohádkovou atmosféru, která dýchá ze všech filmů Walta Disneye, stejně jako ze všech her

být velice úspěšným titulem. Po shlédnutí stejnojmenného filmu je ostatně téměř svatočkrež nechat si uniknout hru, která se svým zpracováním k filmu velice přibližuje. O kvalitě THE JUNGLE BOOK není nejmenšího sporu a tato hra bude rozhodně perlou ve sbírce každého hráče. Nezbyvá než doufat, že THE LION KING, další



Roztomile animované intro (nahore) a roztomile animované charakterky ve hře (vlevo) - THE JUNGLE BOOK je prostě roztomilá hra.

DISNEY SOFTWARE. Hudba a doprovodné zvukové efekty, kterými je hra nabita jen přispívají k již tak vysoké úrovni. Hudba je rychlá a hravá a přitom nijak neruší pohádkovou atmosféru celého příběhu.

Cesta osamělého Maugliho, kterému je ovšem neocenitelným pomocníkem medvěd Balú vede těmi nejrůznějšími zákoutími tropické džungle - od palmových hájů přes vysoké stromy, tajemné noční lesy, rozvodněnou řeku, opuštěnou vesnici až po polorozpadlý chrám. Nástrah a pastí je na celé pouti dostatek k tomu, aby si na své přišel i ten nejotřelejší milovník náročných akcí. Provozové mosty, pohupující se liány, střilející bodláky, nebezpečné květiny a samozřejmě bohatá říše zvířat zahrnující dotěrné mušky a vosy, drzé opice, nebezpečné hady, pralesní ptactvo, ale i mravence, kteří neustále vynášejí nebezpečný obsah svého mraveniště a po několika zásazích vytáhnou bílý praporek a začnou mraveniště opouštět, pochopitelně v té nejkrásnější grafice a animaci, kterou si dokážete představit.

Díky volbě obtížnosti na počátku hry není nikterak obtížné dostat se ve hře poměrně daleko, bez ohledu na zkušenosti a dovednosti. Ovšemže podstatou těchto her je právě zkušenost a dovednost a jen ti nejlepší a nejzkušenější se proboují až na samý konec dobrodružství, k setkání se smrtícím tygrem Šér-chánem.

Další z kvalitních a nesmírně zábavných her DISNEY SOFTWARE je na světě a slibuje

titul ze série příběhů Walta Disneye, který se v nejbližší době dočká svého herního dvojníka dopadne stejně, ne-li lépe než tato rozkošná a báječně hratelná pohádka.

ICE



score 85%
Název hry: **THE JUNGLE BOOK**

Výrobce: Virgin Interactive
Žánr: Zpracování filmu

Styl: Akční

Počítač: SNES

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: **70%**

Atmosféra: **80%**

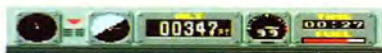
Grafika: **85%**

Zvuk: **85%**

NINTENDO

PilotWings

Setkání s hrami simulujícími všemožné oblasti lidské činnosti je u nás na denním pořádku. Máme simulátory ponorek, námořních lodí, automobilů, simulátory malíře pokojů, simulátory miniponorek v lidském těle. A máme PILOTWINGS - simulátor leteckého klubu.



Byt členem takového leteckého klubu není nijak snadná záležitost. Předně potřebujete potvrzení o dobrém zdravotním stavu, pevné nervy a SNES. Máte-li alespoň poslední položku, je šance, že se členem pilotního klubu stanete a zasloužíte si svoje

pilotních disciplín a jejich následné použití v akci.

K dispozici je celkem pět zcela rozdílných strojů k ovládnutí. Především je to krásný červený dvojplášník, se kterým lze provádět nejrůznější akrobatické kousky, tryskový batoh, zařízení, které lze najít jen v několika pilotních klubech na zemi, rogalo plachtící na prouděch horkého vzduchu, vrtulník

jehož ovládnutí patří k tomu nejtěžšímu a konečně padák, jehož ovládnutí patří pro změnu k tomu nejsnazšímu.

Jako začínajícího člena klubu vás hra stavi před serii letů s instruktory, jejichž cílem je naučit vás dokonale ovládnout jednotlivé styly a technické finesy. Let s každým z instruktorů zahrnuje procvičení více bodovaných disciplín najednou. Celkem je nutné nasbírat určitý počet bodů dohromady, takže musíte splnit všechny disciplíny alespoň průměrně, abyste postoupili do úrovně další. Postupem času ovládnete všechna úskalí a záladnosti



Létání na rogalu patří v této hře k největším zážitkům (nahore). Ostatně létání s jetpackem také (vpravo).



křídla. Bez pevných nervů, trpělivosti a odhodlání to ale tak snadné nebude.

PILOTWINGS je simulátorem hned několika strojů najednou a plně prověří vaše schopnosti stát se zkušeným pilotem. Alespoň tedy pilotem v této hře. Hra je rozdělena do několika částí, které jsou zaměřeny na procvičování jednotlivých

jednotlivých disciplín a konečně budete připraveni pro speciální úkoly, které ovšem neprozradíme, abychom nepokazili překvapení.

Každý ze strojů má samozřejmě jiný způsob ovládnutí a na každou disciplínu platí jiná technika. Zatímco u dvojplášníku se lze spolehnout na sílu motoru a vlastní precizní řízení letu, rogalo je nutné navést na proudy stoupajícího horkého vzduchu a ovládnutí



Pilotáž letadla není zrovna jednoduchá, rozhodně nejtěžší je však přistání (nahore). Pořádně se navztekáte, než z vás bude expert (vpravo). Jedna ze speciálních zón je překvapivě akce s vrtulníkem (vpravo dole).

tryskového batohu vyžaduje notnou dávku trpělivosti a přesnosti.

Ze všeho předchozího jste si možná udělali hrubou představu o hře a jejím scénáři. Co jsem ale záměrně vynechal je technické provedení. PILOTWINGS totiž patří, ačkoli se již zdaleka nejedná o hru z nejnovějších, mezi technicky dokonale provedené a na první pohled velice kvalitní programy. Hra PILOTWINGS velice úspěšně využívá možnosti SNES velice rychle pracovat s texturami pokrytými objekty, stejně tak jako možnosti propracované animace. Výsledek opravdu stojí za pozornost. Většina strojů je ovládána v pohledu zezadu, přičemž například u tryskového batohu ale lze přepnout na pohled shora a zajistit tak maximální přesnost manévrování. I když je úroveň detailů na strojích vysoká, zdaleka nepřekonatelná je úroveň detailů pozemních objektů a detaily země.

Zkušební prostory pilotního klubu se rozprostírají na ploše několika letišť, z nichž některá jsou obklopena vodou. Nejen že se plochy všech letišť liší, nejen že se liší i prostředí, ve kterém se lety odehrávají (jsou zde i akce v noci či ve větru), ale všechny plochy se velice rychle pohybují - otáčejí se a posouvají, čímž dodávají nezaměnitelné zdání letu. Možnosti SNES jsou skutečně výrazné, uvážíme-li, jak rychle dokáže animovat tak rozsáhlé textury bez jediného zpomalení.

Technicky je hra bez jediného chybičky, o tom není nejmenšího sporu. Mohli bychom ji možné vytknout trochu problematickou dynamiku letu - létání v PILOTWINGS je velice vzdáleno skutečnému létání, ale je to konec konců jen hra a ne realistický letový simulátor. Jako hra ale splňuje všechny požadavky - je rychlá, velice hratelná, její obtížnost se adekvátně stupňuje se zvyšující se úrovní a aby nebyla příliš iritující, obsahuje systém přístupových hesel, která slouží k pokračování hry v jejích pokročilých fázích bez nutnosti začínat od začátku (pro zapomětlivé připomínáme, že kompletní kódy do všech



úrovně této hry jsme uveřejnili ve SCORE 1).

Takže PILOTWINGS - roztočilá, technicky dokonale propracovaná hra, která vás zavede jednak do prostředí pilotního klubu (a v dalších úrovních mnohem dál), jednak do prostoru obrovských možností SNES je před vámi. Hledáte-li dobrou akční hru s netradičním námětem, dobrým zpracováním, která vám vydrží na poměrně dlouhou dobu a u které se budete dobře bavit, zvolte PILOTWINGS.

ICE



score 80%

Název hry:	PILOTWINGS
Výrobce:	Nintendo
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Akční
Počítač:	SNES
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

Super R-Type

NINTENDO

score
magazin počítačových her

score 70%

Název hry: SUPER R-TYPE

Výrobce: Nintendo

Žánr: Sci-fi

Styl: Střílečka

Počítač: SNES

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 65%

Atmosféra: 70%

Grafika: 70%

Zvuk: 65%

Zdá se, že se ze staříckého R-TYPE Nintendo snaží vymáchat úplně všechno. Vždyť pokolikáté se k nám tato hra už vrací zpátky?

R-TYPE je klasická střílečka, kde ovládáte raketku letící doprava, občas něco zasáhnete, občas něco zasáhne vás, a tak

bylo totiž prakticky nehratelné, protože obtížnost byla asi šitá na maniakální Japonce, kteří hrají nejméně dvacet hodin denně. Po několika marných pokusech jsem tedy toto okázalé pokračování vzdala a počkal si číty, které mi pomohly doletět na konec a umožnily mi obdivovat skvělou grafiku aniž bych rozkousal joystick. Pak zas chvíli nic než se objevilo SUPER R-TYPE na automatech po celém světě. Nikdy jsem ho nehrál jen jednou jsem viděl nějakého šílence klátit se u stejnojmenného

automatu někde v Brně.

Jako neodbytná ozvěna se ke mně ale R-TYPE vrací znova a to ve verzi na Super

Nováčka a za pár hodin jsem se hloupě usmíval na gratulace. Jednu důležitou věc však nesmím vynechat a to je rozdíl mezi touto hrou a ostatními podobnými střílečkami. Jakýsi génius z Electronic Dreams totiž před tou spoustou let, kdy původní hra vyšla, vymyslel pro R-TYPE skvělý systém zbraní a tzv. pomocného štítu. Podržím střely si „natáhnete“ energoměr a vypustíte do klubka nepřátel pořádnou dahu, což se vám možná nezdá dost originální, ale vězte, že R-TYPE s tímto nápadem přišlo jako první. Pomocný štít je extra nastavba na vaši loď, kterou můžete mít připevněnou buď na předku nebo na zadku (nemyslím tím vaše pozadí, to byste prostě měli každou toaletní misu) vaší maličké lodi. Když je nastavba upevněna na loď, vysílá do okolí silnější střely, avšak přijde-li ta správná chvíle, můžete tento štít vystřelit na silnějšího nepřítele a zpovzdálí se dívat na paseku, jakou způsobí. Občas se také vyplatí vypustit štít dozadu a

až do alelujá. Pamatuji se, že R-TYPE vyvinula jakási firma Electric Dreams v roce 1985, od které byla tato hra svízně odkoupena Nintendem. Poprvé jsem R-TYPE hrál asi před devíti lety na automatu v Turecku. Byl jsem celý pryč z toho, jak hezky mi raketka letí a střelí, vesele jsem poplácával Turky po zádech a pobízel je k lepším výkonům. Ani ne za rok poté se ke mně R-TYPE vrátilo v Sinclairovské verzi, která sice nevypadala tak okázale, ale zato se hrála přímo báječně, neřku-li nejlépe z celé R-Typovské rodiny. Euforie ani nestačila pominout a objevilo se R-TYPE PLUS, rozšířená a podstatně nehratelná vylepšenina, kterou jsem po několika marných pokusech vzdal. Pak přišla Amiga a s ní výbuch skvělých stříleček jako XENON II, X-OUT nebo SILKWORM. Mezi touhle spoustou se objevilo původní R-TYPE v lepší grafice jako povinná konverze velké hry na nejlepší herní mašinu své doby (teď asi Amigáci chrochtají blahem). Slovo dalo slovo a Nintendo přišlo s velkým automatovým hitem R-TYPE II, který se velmi svízně objevil i na Amize, ale s jednou chybou - R-TYPE II



Uteklo mnoho vody od doby, kdy světlo světa spatřil první R-TYPE. Tato zatím poslední verze však nesahá původní hře R-TYPE ze Spectra ani po plazmové výměníky (kde chcete)...

NES. Poslušně jsem s tedy sedl a vida, že se tahle hra nejvíce podobá originálu, pustil jsem se do hraní. Po chvíli mi došlo, že vyšší obtížnosti jsou pro lidi s železnou hlavou a silikonovým mozkem, tudíž jsem zvolil

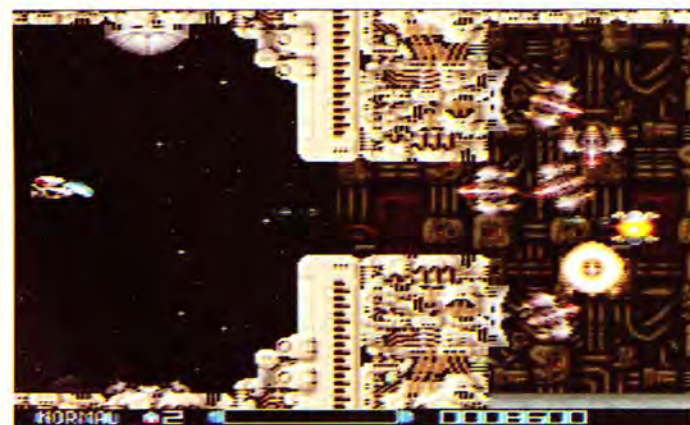
vůbec, hra se tímto vylepšením stává poměrně zábavnou a dává vám více možností jak se bránit proti mračným nepřátelům. Kromě štítu se můžete vyzbrojit ještě tzv. deštníky, které chrání vaši loď zeshora a zespoda a poskakují za vámi jak vodoměrky. Arzenál základních zbraní je dále rozšířen různými typy bomb a řízených střel, ale to už bychom zabíhali do příliš velkých detailů.

Obtížnost Nováček se oproti ostatním liší podstatnou skutečností, že po zabiti neztratíte své těžce vybojované zbraně. Protože ztratit v jedné z pokročilých úrovní zbraně a hlavně pomocný štít je něco jako přijít na zasedání parlamentu úplně nahý. Oproti relativně jednoduchému průletu jednotlivými zónami vás na konci každé z nich čeká pekelný souboj se závěrečným strážcem. Teprve na něm je zřetelných několik záporných vlastností této jinak velice slušné střílečky. První nepříjemná věc je skutečnost, že vaše loď nemá žádný ukazatel energie a okamžité

ji zabije každý dotek s čímkoli na obrazovce. Horší je ale ta věc, že po smrti hrajete úroveň vždy úplně od začátku, to je vloženo nedomyšlené rozhodnutí, které je nejvíce zřetelné právě při soubojích se závěrečnými zrůdami, kdy obtížnost znatelně roste a čela se kropí potem. Ani nevíte, co se stalo a najednou BUM a všechno letíte znovu. Často máte chuť rozbit nějaký malý předmět nebo zmlátit psa, apod. Ještě je tu nekonečný počet pokračování, ale po ztrátě zbraní vám už ani ten příliš nepomůže.

Po stránce grafické je SUPER R-TYPE, stejně jako jeho početní předchůdci, na dobré úrovni připomínající grafiku (a tím i atmosféru) hracího automatu.

Hudba je divná, nejvíce mi připomíná falešně hrané fašistické marše nebo Burianovo úmyslné skučení v přeplněném tanečním sále. Časem splyne



s pozadím a přestanete ji věnovat pozornost. Zvuky jsou jako každé jiné, velké výbuchy slušné duní. A to je asi tak všechno, co se o R-TYPE a jeho původu dá napsat. Tahle hra opravdu je pro všechny, jak pro dělníky, tak i pro buržoazii. Mohl by ji hrát Reagan i Stalin a oba si užili spoustu legrace, poplácávali by se po zádech a jeden druhého by pobízel k lepším výkonům jako já onoho Turka a konec konců i toho šílence v Brně, který dělal že neslyší a pak se zhroutil na zem. Všechno má svůj konec.

ANDREW

Novinky

Trh s herními konsolemi se rozrůstá, roste i poptávka po kvalitních titulech na stroje SEGA MEGA DRIVE. Na následujících stránkách se dozvíte, jaké hry jsou na našem trhu v současné době a nakolik stojí za to se po nich shánět. Na této stránce se nicméně seznámíte s tituly, jejichž dokončení a uvedení na trh se teprve chystá, a to v nejbližší době. I když by si většina z těchto titulů pravděpodobně zasloužila celou stránku, vzhledem k počtu novinek a omezenému rozsahu této rubriky jen telegraficky.



MICRO MACHINES

Začneme se třemi tituly, které jsou starších her. ECCO 2: THE TIDES OF TIME je pokračováním populárního hitu ECCO THE DOLPHIN (SCORE 8, 85%) a je ohlášena na prosinec letošního roku. Pokračování



SHAQ-FU

bude rozsáhlejší, graficky lépe propracované a kromě klasických 2D akcí bude hra obsahovat i 3D sekvence z pohledu zezadu za delfinem. Edice EA SPORTS pokračuje titulem NHL '95, vylepšenou verzí populárního NHL HOCKEY. NHL '95 umožňuje nové možnosti jako tvorbu vlastních hráčů, strategický element ve formě výměny hráčů za jiné hráče z 26 jiných NHL týmů. Hra obsahuje nové pohyby jako falešné střely či ležící obránce bránící tělem. O NHL '95 se dočtete více v některém z dalších SCORE. Posledním titulem je JURASSIC PARK: RAMPAGE EDITION, který snad překoná svého nemastného-neslaného předchůdce (SCORE 1, 59%). Hra bude o poznání brutálnější s možností dinosaurů konečně zabíjet, a ne jen uspávat či omračovat - škála zbraní se rozroste o samopaly M-16, granáty či plamenomety. I zde bude možnost hrát za Granta či raptora s vylepšeními jako Grantovou rychlou jízdu na dinosaurovi či výběrem lokací. Nutno přiznat, že ačkoli spojitosti s filmem bude pravděpodobně málo, hra vypadá nadmíru slibně.

SKELETON KREW je multiformátovou hrou, která se kromě verze pro AMIGU, PC a SNES objeví i na MEGA DRIVE. Sci-fi 3D akční střílečka od CORE DESIGN

nabízí neutuchající akce, výběr ze tří robotů a originální možnost otáčení trupu nezávisle na spodní části těla, tzn. možnost střilet a jít jinými směry. Uvidíme.

ACCOLADE se pouští do nelehkého úkolu přinést obdobu hry DOOM na obrazovky MEGA DRIVE. ZERO TOLERANCE sice nedosahuje grafické a technické kvality DOOMu, ukazuje ale, že MEGA DRIVE má kapacitu pro vytvoření 3D střílečky v hlavní roli. O jejich kvalitách však rozhodne čas.

Toužebně očekávaný a rozpačité přijatý THEME PARK (SCORE 9, 80%) se dočká svoji konverze pro MEGA DRIVE. Strategická simulace zábavního parku plná nakupování a vymýšlení atrakcí, marketingových strategií a dětského zvracení vypadá stejně roztomile jako na PC. I když má grafika poněkud jiný ráz, zůstává stejně propracovanou a poutavou. Uvidíme, jak se celá hra bude hybat a hrát.

Série veleúspěšných produktů z dílny DISNEY SOFTWARE, kterou zahájily tituly COOL SPOT a

ALADDIN a která pokračovala nádhernou pohádkou THE JUNGLE BOOK bude v nejbližší době obohacena o další nádhernou podívanou. THE LION KING je další 2D akční hrou založenou na filmu z dílny Walta Disneye, ve které se hráč tentokrát zhostí role roztomilého lvička. Nádherná animace a dokonalé zvuky patří k tomuto druhu her stejně neodmyslitelně, jako výborná hratelnost a zábava.

Milovníci bojových her typu STREET FIGHTER či MORTAL KOMBAT se mají na co těšit, protože firma ELECTRONIC ARTS přichází s jedním z nejbizarnějších projektů

všech dob. SHAQ-FU svědčí o tom, že reklama hýbe

světem. Shaquille O'Neal je jedním z nejpřednějších basketbalistů NBA a v nedávné době podepsal smlouvu s týmem Orlando Magic za 42 milionů dolarů. Kromě milovníků basketbalu zná tohoto muže i většina ostatních, neboť mezi jeho sponzory patří firmy Pepsi a Reebok, které jeho popularity využívají k propagaci svých výrobků (u nás známá reklama na Pepsi). SHAQ-FU má však s basketbalem pramálo společného - jedná se o klasickou 2D bojovou hru ve stylu již zmíněných hitů. Není bez zajímavosti, že se na hře podílí tým Deplphine software (známý svými produkty jako ANOTHER WORLD či FLASHBACK), takže můžeme očekávat nadprůměrnou kvalitu grafiky a animace.



VIRTUA RACING, nadějná konverze pro 32-X



NHL HOCKEY '95

Zajímavým titulem je i chystaná hra podobného ražení - BALLZ. Jedná se o bojovou hru, ve které se utkávají vždy dvě "bytosti" složené z různých velikých a různobarevných koulí (odtud název). Hra slibuje rychlý pohyb a animaci, stejně jako možnost sledovat souboj z libovolného úhlu, možnost opakování celého utkání a další vylepšení. Myšlenka dozajista originální, uvidíme, jak BALLZ dopadne, až se objeví na trhu.

Tolik protentokrát k chystaným novinkám. Vypadá to, že vánoční trh bude hrami přesycen a bude velmi těžké si v záplavě kvalitních titulů dobře vybrat. Budeme se snažit vám výběr co nejvíce ulehčit.

SCORE



SHAQ-FU

ADRESY PRODEJEN

SEGA

POP RON CLUB

SPÁLENÁ 25
110 00 PRAHA 1

PROTECHNIC

V ŠÍPCE 10
PLZEŇ

KOTVA

NÁM. REPUBLIKY 8
110 00 PRAHA 1

ELEKTRO RADIO

J. PALACHA 15
ČESKÉ BUDĚJOVICE

FIRMA DISC

LATRAN 2
381 01 ČESKÝ KRUMLOV

FIRMA ATLANTIC

PIVOVARSKÁ 77
385 01 VIMPERK

ELCENT

ŽELEZNÁ 12
LIBEREC

POP RON MEGASTORE

JUNGMANOVA 30
110 00 PRAHA 1

MERCURIA PRECO

VINOHRADSKÁ 8
PRAHA 2

K-MARKET BRNO

DORNYCH 4
BRNO

PORST-RECORD MUSIC

PROSTŘEDNÍ 44
686 06 UHERSKÉ HRADIŠTĚ

FIRMA FIALA

SCHEITHAVERŮV DŮM
UL. 28. ŘÍJNA, 741 00 NOVÝ JIČÍN



SEGA

Ecco 2

The Tides of Time

I dnes, v čase vzniku nových multimediálních konsolí, využívání převratných technologií a výrobě originálních her jsou na světě hry, na které se nezapomíná.



Spousta roztomilých a úžasných obrázků (nahore) ilustruje tuto roztomilou a úžasnou hru. Animace je SUPER (vpravo)!

Jednou z takovýchto nezapomenutelných her byla i slavná, roztomilá a velice zábavná hra ECCO THE DOLPHINE, kterou jsme ve verzi pro GAME GEAR recenzovali již ve SCORE 8. Malý, roztomilý a značně ekologicky založený delfínek se v ní snažil zachránit svět před znečištěním oceánů a souběžně s tím vychovávat hráče k ekologickému smýšlení a racionálnímu uvažování. Kromě toho to byla ovšem báječná hra, která stála za to i bez ekologického podtextu a moralistických pouček, které bychom z ní mohli vyvodit, kdybychom bývali chtěli. ECCO je zkrátka klasika. Nebyl to však jen námět hry, který přilákal tolik hráčů. ECCO byl charakteristický také zcela novým přístupem, originální hratelností, vysokou atmosférou a v neposlední řadě i dokonalou grafikou a animací, která doslova oživila všechny postavy, tedy spíše poplavy, ve hře - kromě samotného Eccy i medúzy, ryby, korálové útesy či velryby. Oblíbenou obchodní strategií mnoha herních firem

je výroba pokračování úspěšných her a sérii. O úspěchu a vhodnosti této strategie svědčí například dnes již třetí díl STRIKE SERIE (po DESERT STRIKE, JUNGLE STRIKE se na trhu objevuje dokonalejší URBAN STRIKE) a doufejme, že pokračování slavného ECCO trháku bude stejně úspěšné. ECCO 2 - THE TIDES OF TIME nejen navazuje na první díl, ale přináší tolik změn a vylepšení, že stojí za to se na hru podívat jako na samostatný kus software. Autoři věnovali přípravě hry mnoho práce a úsilí, čemuž ovšem odpovídá vysoká kvalita a profesionální provedení. Hra se v současné době objevuje hned na třech formátech - MEGADRIVE, GAME GEAR a MEGA-CD (verze pro MEGA-CD navíc obsahuje strhující 3D zvuk dotvářející pohádkovou atmosféru hry.

Navíc je na CD s ECCO 2 obsažen i první díl, my se však zde budeme zabývat jen verzí pro MEGA DRIVE. ECCO 2 vás zasazuje do role delfínka, který se vydává do říše podmořského království, přivolán svými soukmenovci z budoucnosti, aby se vyrovnal s hrozbou, která může ohrozit život všech delfinů i ostatních mořských živočichů. Neohrožený ECCO se tak vzdává na dlouhou a strastiplnou cestu, která je lemována množstvím nebezpečí, pastí a nástrah, stejně jako logických problémů k vyřešení a akčních

prvním dílu řadu zlepšení a inovací. V první řadě je to zařazení strhujících 3D sekvencí, ve kterých je Ecco zachycen zezadu a prohání se pod i nad vodou ve fantasticky atmosférických scénách plných rychlé akce a proskakování obručí. Novinkou je i možnost vznést se nad hladinu oceánu ve „vzdušných trubcích“ a létat v oblacích. Jako by to ještě nestačilo, ECCO 2 poskytuje i možnost metamorfózy v jiné živočichy, například změnu v ptáka a létání v oblacích. ECCO 2 je mnohonásobně rozsáhlejší než jeho předchůdce a umožňuje mnohem delší a zábavnější podívanou. Navíc je v grafickém zpracování ještě o krůček vpředu a k dokonalosti přispívají i nepřekonatelné 3D sekvence, nemluvě o velice kvalitním úvodním intru. Hudba je velice působivá a nádherně dotváří báječnou atmosféru hry. Jste-li

tedy žhavi do delfinů, podmořského dovádění, anebo patříte mezi milovníky prvního dílu, anebo si prostě jen chcete zahrát kvalitní hru, přemýšlejte o ECCO 2 - THE TIDES OF TIME. My už o ní přemýšlet nemusíme. Raději ji budeme hrát, protože to je mnohem, ale mnohem zábavnější, než všechno přemýšlení.

ICE



pasáží k ovládnutí. Základem herního systému je 2D pohled zboku, ve kterém můžete delfínka ovládat a pohybovat s ním do všech směrů, přičemž jeho pohyb je nádherně animovaný a zcela plynulý. Ecco, jako každý správný delfín pochopitelně dokáže nádherně vyskakovat nad hladinu a provádět akrobatické kousky, stejně jako dávat signály ultrazvukem a dorozumívát se s ostatními podmořskými živočichy. Ecco však nepatří do rodiny mirumilovných delfínků, kteří se nechají pokojně chytit a při proskakování obručemi v cirkusech pískají americkou hymnu či „Sbohem a dík za všechny ryby“. Ecco je od přírody bojovník a pomocí svého ostrého čumáku dokáže útočit na své podmořské nepřátele. ECCO 2 obsahuje oproti



score 85%

Název hry:	ECCO 2
Výrobce:	Sega
Žánr:	Pohádka
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	85%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

World Championship Soccer 2

SEGA

score
magazin počítačových her

Mistrovství světa ve fotbale v USA skončilo. Ale fanouškům to vůbec nevadí, je tu přece WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 !

...Hvílzd ! A je to tady ! Úvodní zápas mistrovství světa v kopané ve Spojených Státech právě začal. Poslední mistr světa - Německo, hraje dnes proti papírově slabšímu týmu - Bolívii, ale vůbec nic není předem rozhodnuto. V hledišti je přítomen i americký prezident Bill Clinton a německý kancléř Helmut Kohl. Mistrovství světa je velkou společenskou událostí a velkým bussinessem. Bolívie hraje na mistrovství světa sice poprvé, ale favority, jakým Německo bezpochyby je, může pořádně potrápit. Ale vážení diváci, věnujme se raději hře. A je tu první útok Německa, který vede Matthäus, přihrává na druhou stranu, k míči se dostává Hässler, střelí, avšak bolivijský brankář jeho střelu likviduje ...

A už je tu, vážení diváci, druhý poločas, ale stav zápasu je stále 0 : 0. Němci se trápí, ale Bolívijci pro ně nejsou nějakým příliš těžkým soupeřem. Nyní však Matthäus běží s míčem k půlci čáře, nahrává ho dlouhým centrem na Klinsmanna, který obehává bolivijského brankáře, a vstřeluje první gól ! ... Hvílzd ! Hra pokračuje a Němci si už zřejmě nenechají vítězství, navíc Bolívie je příliš slabým týmem... 2x hvílzd (čti hvízd hvízd, rozuměj konec zápasu). Německo vítězí v úvodním zápase patnáctého

Tak to jste na omylu ! I když se nepovažují za pravého ochránce přírody a hnutí jako Greenpeace apod. jsou mi značně nesympatické, tak tohle bych si nikdy nedovolil. Ten úvodní komentář a hra WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 toho mají mnoho společného. A nejen s posledním mistrovstvím světa a jeho úvodním zápasem, ale se všemi mistrovstvími světa a jejich zápasy za posledních osm let. To je celkem 156 zápasů. Při troše vaší intelligence, minimální znalosti angličtiny, příznivé konstelaci hvězd a při příznivé mezinárodní situaci, si totiž ten



úvodní zápas můžete zahrát i vy, na vašem Mega Drive. A pak už jen většina světových agentur přinese stejný či podobný komentář, který jste si přečetli v úvodu. A pak, že se historie neopakuje.

Jak jsem již uvedl hra WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 toho má dost společného s mistrovstvími světa v kopané za posledních osm let. Většina z nás ví, že šampionát se koná jednou za čtyři roky. Ten poslední proběhl v červnu a červenci v USA, předcházející v roce 1990 se konal Itálii a v roce 1986 se mistrovství světa konalo v Mexiku. A právě těmito třemi šampionáty se nechali inspirovat tvůrci hry WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2.

Nutno dodat, že svou práci provedli důkladně.

Po zmáčknutí Start button na vašem Mega Drive se před vámi otevře svět velkého fotbalu té nejlepší kvality a navíc tu máte možnost vybrat z několika zajímavých připravených alternativ nebo tyto alternativy kombinovat. Můžete hrát třeba Exhibition game - vyberete si svůj oblíbený národní tým a hrajete proti vašemu Mega Drive nebo proti dalšímu hráči. Nebo Challenge game - vyberete si 16 týmů, rozhodnete za koho hrajete vy a za koho váš přístroj, a můžete začít. Ale tou nejzajímavější možností je World Championship game - hra za vámi



Celkem vzato není World Championship Soccer 2 až zas tak špatná hra, ale díky několika nedostatkům se nedostává na naprostý vrchol.

zvolené týmy na mistrovstvích světa podle vašeho výběru. At je to, jak už jsem uvedl, ve vysokohorském prostředí Mexika roku 86, nebo ve slunné Itálii roku 90, nebo v těch největších metropolích USA v roce 94, už i se třemi body za vítězství, jak určují nová pravidla. I tento detail ukazuje, že tvůrci hry jen tupě neprogramovali pobíhající panáčky okolo míče, ale zajímali se o fotbalové dění a jeho denní realitu. Dalším důkazem tohoto tvrzení je i fakt, že při každém mistrovství světa jsou ve hře stejné týmy jako na opravdovém mistrovství v tom kterém roce. Navíc jsou tyto týmy rozděleny do stejných skupin a hrají ve stejných městech jako ve skutečnosti. Dokonce hrají ve stejné dny ! Takže po rozhodnutí za jaké barvy budete hrát, můžete začít měnit historii mistrovství světa v kopané.

Po „technické“ stránce je tedy hra WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 perfektně zpracovaná. Pro doplnění ještě uvádím možnost zvolit si z několika taktik před zápasem (např. úplná ofenziva či defenziva, hra na jednoho či více útočníků...). Je zde také automatická replay funkce vaší akce a vašeho gólu po jeho vstřelení. Samozřejmě jste během zápasu stále informován o stavu zápasu, o odehraných minutách, o tom, kdo vstřelil gól atp. A jaká je grafika hry WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2? Až na několik drobných detailů je velmi dobrá. Hráči pohybující se po hřišti, jsou vcelku plynule animováni, jejich

pohyb není strnulý ani pomalý. A chovají se jako opravdoví fotbalisté. Skáčou, hlavičkují, dělají skluzy po míči, klíčkují atd. Jedině brankář, kterého spolu s vámi ovládá počítač, zná jediné 2 polohy. Buď stojí nebo skáče. Jeho animace je průměrná, ale ostatních hráčů v poli je přece deset (pokud vám nějakého nevytloučí, ale ano i v WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 se rozdávají červené karty a hraje se přesně podle pravidel), a ti vám to vynahradí. Zvuky jsou opravdu fotbalové a nezni, jako když kopete motykou do země, jako v některých jiných fotbalech. A ani obecenstvo nezahálí a povzbuzuje a křičí apod.

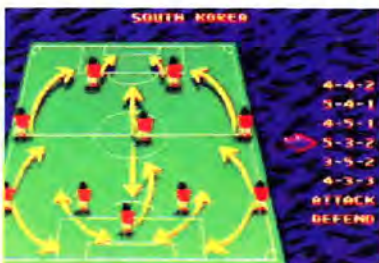
Suma sumárum je WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 nadprůměrná sportovní hra. Hrál jsem sice už lepší, ale i k této se budu rád vracet.

JFK



mistrovství světa v USA 1 : 0 a připisuje si tak úvodní tři body

Tak takhle nějak vypadal komentář z přímého přenosu z úvodního zápasu z mistrovství světa v kopané. Říkáte si co to má společného s hrou WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2? Myslíte, že nic ? Myslíte si, že bych jen tak pro nic za nic plýtvat drahocenným papírem, který pochází z našich krásných luňů a hájů, navíc při nedostatku sběrového papíru ?



score 69%

Název hry:	WC SOCCER 2
Výrobce:	Sega
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	75%
Grafika:	60%
Zvuk:	60%

Fatal Fury 2

Legendární bojovníci se vrátili... Boj znovu začíná... Titul Král bojovníků čeká jen na Vás!



Grafika je rychlá, animace plynulá, hudba melodická, hratelnost však nepříliš velká... Přesto je FATAL FURY 2 nadprůměrná hra.

Jednou za rok... Jednou za rok jsou Vánoce, jednou za rok má člověk narozeniny, jednou za rok je Silvestra, jednou za rok se malují na Velikonoce vajíčka, jednou za rok se děje spousta nepodstatných věcí, avšak pouze jednou za rok se sejdou ti nejlepší bojovníci z celého světa, aby se utkali o titul „Krále bojovníků“. O titul nejlepšího z nejlepších. Jednou za rok...

Existuje jedna taková společnost. Není nikde registrována, žádné úřady o ní neví, drtivá většina obyvatel naší Matičky Země o ní nemá ani potuchy. Ale je to společnost s pevnými, i když nepsanými, pravidly, které každý její člen bez výjimky dodržuje. Je to společnost těch nejlepších bojovníků z celého světa. Všechny kontinenty, všechny styly, všechny barvy pleti, všechna pohlaví – nedělá se rozdílu. Elita. Ale kdo z nich je nejlepší? Ten, kdo si vybojuje titul „Krále bojovníků“. Těch osm nejlepších proto jednou za rok svádí bitvu o tento titul. Ten kdo prohraje, nepozná hořkost porážky, nemá totiž příležitost. Buď výhra nebo smrt. Jiné východisko neexistuje. Osm bojovníků z celého světa, kteří svádí svůj boj na těch

nejodlehlejších místech. Arizonastakilometry prázdných silnic, kolem kterých se kam oko dohlédne, rozprostírá poušť. Pouze kameny, písek a zase kameny a písek. Občas se tu mihne zbloudilý kamion, který sjel ze své obvyklé cesty ze západního na východní pobřeží. Slunce páli a v rozpaleném kaňonu se objevují z ničeho nic dvě postavy. Boj o titul začal.

O něco později se daleko, daleko za oceánem, otvírají dveře staré továrny. Dříve to byla prosperující ocelárna, ale už několik let je tu pusto prázdno. Hrobové ticho přeruší skřípot zrezklých dveří. Objevuje se postava staršího muže, pomalu kráčího doprostřed tovární haly. Zastaví se, až když zhlédne druhou postavu. Je to dívka. Pokynou si pouze letmo rukou a boj začíná. Za několik hodin bude rozhodnuto. V Japonsku v té době vychází slunce. V rozlehlém paláci místního obchodníka s počítači má dnes služebnictvo volno. Jeho oblek koupený v Beverly Hills dnes zůstává v šatně, místo něj si tento nenápadný muž obléká své kimono. Zanedlouho bude rozhodnuto, zda jeho milíardy změní na základě závěti svého majitele... V Hamburku však panuje hluboká noc. Obrovské přístavní doky, kde to ve dne vypadá jak v úle, teď zejí prázdnotou. Občas problikne lampa veřejného osvětlení a po životě ani stopy. Přece tu však ještě dva jsou. Zatím, protože titul může získat pouze jeden.

Za dva dny najdou vítězové prvního kola pod svými dveřmi malou obálku. Je v ní papír na kterém jsou napsány pouze dvě slova. Misto a čas. Boj o titul pokračuje. Za několik dní tuto obálku najdou už pouze dva. Pouze jeden z nich však získá titul. Boj a pravidla

jsou nelitostné. Společnost musí mít svého krále. Teď jde o všechno. Boj o titul skončil. Společnost má svého krále. Ale za rok...

Za rok může být všechno jinak. Vy však nemusíte čekat celý rok, ale třeba už zítra (nebo ještě dneska, když to stihnete) si můžete koupit hru FATAL FURY 2, a bojovat o titul „Krále bojovníků“ každý den. Garantuji Vám, že nudit se rozhodně nebudete. V této hře na Vás čeká pestrá škála různých možností, triků a figlů, takže než začnete hrát, přilepte si vedle své obrazovky velký papír s datem, kdy vychází nové SCORE, aby jste ho neprošvihli (předplatitelům radím vyndat vatu z uší, aby nepřeslechli zvonění poštovního doručovatele). Ale teď už zpátky ke hře. Hra FATAL FURY 2 vznikla původně v roce 1992, ale zpracování na Mega Drive se dočkala až letos. A je to ostatně dobře, protože kdyby byla hra starší, nebyla by tak graficky dobře zpracována. A hra FATAL FURY 2 je graficky dobře zpracována. Když boj, tak boj a to se všim všudy. A když osm postav tak každá jiná. A když každá jiná tak i jinak

zvuky? Zkuste dát někomu pěsti nebo někoho kopněte, a pak si to zopakujte ve hře FATAL FURY 2. Na Mega Drive to zní myslím více naturalisticky. A navíc Vám k tomu hraje hudba. Hudba je sice na normální úrovni, odpovídající běžným možnostem Mega Drive, ale všechno nemůže být výborné. Ve hře FATAL FURY 2 můžete hrát i dva hráči proti sobě, takže může přispět k snížení trestných činů ublížení na zdraví a rozvodů, protože si v krizi sednete k Mega Drive, zmydlíte se navzájem, a bude klid. A pokud Vás naštve někdo silnější? Nevadí, je tu přece FATAL FURY 2 a tam mu to můžete vrátit.

Mnoho z Vás po přečtení této recenze, nebo po zahrání hry, namítne, že jde vlastně jen



Spousta kvalitních animací skvěle dotváří atmosféru hry.

bojující, tzn. nejen používající jiné styly boje a jiné zbraně jako například nunchaky, železné tyče, meče a dýky, ale i různá kouzla a akrobatické prvky. A to vše pořádně animované. A to vše dobře propracované. Takže na výběr máte celkem osm postav bojovníků. Jak jsem již na začátku uvedl, jsou různých národností, stáří, pohlaví. Je-li Vám tedy nějaká dívka ve vašem okolí sympatická, můžete ji pozvat na motýly, promítné, vlastně na hry, a pak si to s ní ve hře FATAL FURY 2 pěkně rozdat, myslím tedy v boji. Navíc každý z nich používá jiné triky, takže ze začátku nikdy nevíte čím vás soupeř překva-

o kopii hry Streetfighter. Je a není to pravda. V našem případě možná, ale jinak... To už ale musíte posoudit sami. Takže, boji zdar!

JFK

score 63%

Název hry: **FATAL FURY 2**

Výrobce: **Sega**

Žánr: **Sport**

Styl: **Bojová**

Počítač: **Mega Drive**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **40%**

Atmosféra: **80%**

Grafika: **70%**

Zvuk: **60%**



Tipy a Triky

SEGA

score
magazin počítačových her



PETE SAMPRAS TENNIS

MEGA DRIVE

DUNE 2

Máte problémy s báječnou strategií DUNE II? Tady jsou kódy do všech úrovní pro všechny domy:

Atreides:	Ordos:	Harkonnen:
2 - Diplomatic	2 - Domination	2 - Demolition
3 - Spicedance	3 - Spicesabre	3 - Spicesatyr
4 - Eternalsun	4 - Arrakissun	4 - Burningsun
5 - Defthunter	5 - Coldhunter	5 - Darkhunter
6 - Fairmentat	6 - Wilymmentat	6 - Evilmentat
7 - Ashlikenny	7 - Itsjoebwan	7 - Slymelanie
8 - Sonicblast	8 - Devastator	8 - Stealthwar
9 - Dunerunner	9 - Deathruler	9 - Powercrush

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Kódy do úrovní zní prostě:

HAUNTING
GUNGETNK
GARAGE
TRAFFIC
ELF BARREL
WIND UP

PETE SAMPRAS TENNIS

Kódy do jednotlivých úrovní:

1 - Stuttgart - START
2 - Tokyo - CAR
3 - Washington - VEGAN
4 - Dussekdirf - STAR



- 5 - Paris - LCD
- 6 - Montreal - WALL
- 7 - Barcelona - SINKORSWIM
- 8 - San Francisco - SHELF
- 9 - Bombay - WINDOW
- 10 - London - POOL
- 11 - Zurich - LUCKY
- 12 - Memphis - HOUSE
- 13 - Milano - CUE
- 14 - Barcelona - DURHAM
- 15 - Hamburg - JUMPING
- 16 - New York - HAPPY
- 17 - Berlin - MEGA
- 18 - Florida - PLAYPETE

PGA EUROPEAN TOUR

Snadný trik na získání hromady peněz, ať už je potřebujete k čemukoli. Jakmile budete v těsné blízkosti osmnácté jamky, uložte hru těsně před posledním jednoduchým úderem. Střelte se do jamky a zapamatujte si, jakým způsobem se vám to podařilo. Počkejte, hru ukončete, zvolte "Resume game" a zikejte tak další sumu peněz, další a další, až do smrti nebo totálního vyčerpání.

POWERMONGER

Heslo do poslední úrovně celé této fantastické strategické hry zní "HYNAMEWG", ale POWERMONGER bezpochyby stojí za zahrání od začátku do samého konce. Vážně.

ROBOCOP VS TERMINATOR

Speciální, nicméně velice komplikované tipy na tuto hru si vyzkoušejte sami. Stačí kdykoli hru přerušit (pause) a stisknout následující kombinace kláves:

Turbo - A,B,C, C,B,A, C,B,A, C,B,A, A,A,C, A,C,B, C,A,C, A,C,A, B,C,B,
Gore - C,B,A, B,B,A, B,B,C, B,B,C, C,B,B, C,B,C, A,C,C, A,A,A, B,B,B, A,C,A

MASTER SYSTEM

COSMIC SPACEHEAD

Minule jsme přinesli kódy pro MEGA DRIVE, dnes nenecháme na holičkách ani majitele MS. Tady jsou kódy do všech úrovní:

CAPE CARNIVAL: BKPETEREEEWILLIAMS9X
PASSPORT CONTROL: C3ZETERADEWILLIAMS9X
DODGEY CITY: CVC3TEEALDWILOIMST4
CAVES: SSCLJEE6WWILS8VM76Q
NO MANS CAUSEWAY: SSHF4EE6WW8ILSW8M7TW
STAFF ROOM: DGHF4FE6WWLILRW8MMI9
KITCHEN: DGHFCFEWWLWLEW8IMGH
SPACE STATION: DGHFFFE6WWLJLRWFIDOL

COOL SPOT

Tato neskonale populární a roztomilá hra v sobě obsahuje jeden nádherný trik, pomocí kterého si zajistíte speciální extra životy a energii. Stačí najet na volbu MUSIC TEST a stisknout doleva, doleva, doleva, doprava, doprava, doleva, doprava, doleva, doprava a je to.

GAME GEAR

ALADDIN

Úspěšný hit MEGA DRIVE se dostává i na GAME GEAR, a s ním i naše exkluzivní kódy do všech úrovní.

2 - ASNF
3 - DMIA
4 - INSI
5 - NEUA
6 - AALG
7 - BLTO
8 - UIAN

JUNGLE BOOK

Stejný tým, který přinesl hru ALADDIN, teď dobývá trh s hrou THE JUNGLE BOOK. Nemůžeme být pozadu a nechat vás bez tipu na výběr úrovní. Jakmile se objeví logo Disney, stiskněte nahoru, dolů, nahoru, dolů, doleva a doprava. Pokud jste postupovali správně, uslyšíte cinknutí a výběr úrovní leží před vámi.

REN AND STIMPY.

THE QUEST FOR SHAVEN YAK.

Jestliže patříte mezi majitele těchto podivně se jmenující a podivně vypadající hry, máme pro vás radostnou zprávu v podobě úrovnových kódů. Stinking Dry Desert - AURGH
Stinking Well Bayou - ZONNNK
The Perilous Mt.Hoek - YYYOWWW
The Great Frozen North - ZOWCHH

SCORE



SUPER STREET FIGHTER 2

Dopisy

se cena SCORE zvýšila o 200-300 procent. Ale ptám se: „připravuje se něco takového?“.

M.P.

Tak a je to tady. Vaše nejoblíbenější dvoustránka ve vašem nejoblíbenějším časopise. Těšili jste se na ni celý měsíc, máte ji mít. I v dnešní hromadě dopisů je obvyklá porce chvály, kterou si opravdu zasloužíme, kritiky, kterou si vůbec nezasloužíme, protože jsme nepřekonatelně báječní a konečně pár stereotypních a nudných dopisů typu „zařaďte do tabulek hodnocení všechny počítače na které hra existuje“, „můj počítač/ moje konsole je ten nejlepší herní stroj na světě“ anebo „tenhle dopis určitě neotisknete, vy srabi“ atd. Za všechny dopisy děkujeme a z jejich středu vybíráme pár tak báječných, že se o ně s vámi musíme podělit (jen připomínáme, že z nedostatku místa jsme nuceni některé delší dopisy krátit). Dopis měsíce se, jako obvykle, velice zdařil. Uvidíte!

Místo přiboru používá motorovou pilu

Rikaji mi Kávové zrnko a jsem manželkou velkého pařana zvaného Zlomená páka. Jsem již duševně úplně na dně. Můj manžel žije již několikátý měsíc ponořen v parbě nejruznějších her a v poslední době radě se stal obětí DOOMa. Místo přiboru používá motorovou pilu, nechodívá spát, nevyráží na denní světlo, jeho komunikace s okolím naprosto ustala a dokonce nejeví zájem ani o sexuální hrátky. V největších extázích z parby vyskakuje z okna ven, jen v papučích a ve slunečních brýlích a bije koštětem našeho psa Azora. Mnohokrát jsem se snažila vypnout elektrinu, ale místo na židli sedí na speciálním stroji upraveném z jízdního kola, kterým pomocí šlapání během hry vyrábí elektrický proud. Najal si dokonce architektka a chce náš dům přebudovat na Doom. Plánuje, že já budu mutantem pohybujícím se v bludišti. Občas, když se mi podaří jednou za 14 dní odvést jeho pozornost od monitoru (je to obvykle doba, kdy už je zcela podvyživený, potichu se skrývá v koupelně, ve skříních a na WC, a potom na mě z těchto míst s neskutečným řevem vyskakuje a hází po mě slaměnkou (nevím, co tím chce říct). Nedávno, když jsem vyšla z koupelny, tvrdil mi, že mám hlavu širokou 1 metr. Žádám vás tímto o radu, jakým způsobem mohu zažalovat firmu ID Software za zdevastování pokojného rodinného života.

Vaše Kávové Zrnko

Nemáme slov, protože se nám tenhle dopis zdá naprosto fantastický. Zažalovat ID SOFTWARE pravděpodobně nepůjde, protože přijetí Zákona o Doomu, podle kterého bychom mohli ID SOFTWARE žalovat se chystá až na příští rok.

Proč jste nenapravitelní

Mili čtenáři, no milí, Toto slovo jsem použil pouze proto, že odporní, blbí, nenapravitelní či nepoučitelní by se do oslovení moc nehodilo. Proč jste nenapravitelní? Tak já vám to upřímně ze srdce sdělím. Nevím, proč pořád žádáte, aby se zrušily nebo omezily stránky s videohrami. Nevím jak vás (vás asi ne), ale mě to šileně unavuje. Jestli nemáte soucit s majiteli konsoli, mějte jej alespoň s redakcí, která vám už nescíselněkrát sdělila, že nejméně šest stran věnovaných SEGA nechá. Jelikož zatím nevychází v ČR ani jeden časopis věnovaný konsolím SEGA. Budete se s tím holt muset smířit.

S pozdravem SMRTOR

Tenhle jsme si fakticky nenapsali sami!

Radši si dám dávku SCORE

Esli to nevíte, tak SCORE je výborný hlavně proto, že má to, co jiný časopisy postrádají - ATMOSFERU! Ano, z jeho stránek přímo dýchá taková fantastická, přátelská, pohodová kúul nálada a atmosféra, že i když jsem obyc-ne-pařan, vždycky letím jako pošuk ke stánku, abych vysílil tři pětky a měl do noci nad čím slintat. Samozřejmě, mohl bych si koupit třeba P...h...se, totiž ten skvělý erotický časopis za 69,- Kč, ale to už si radši dám dávku SCORE.

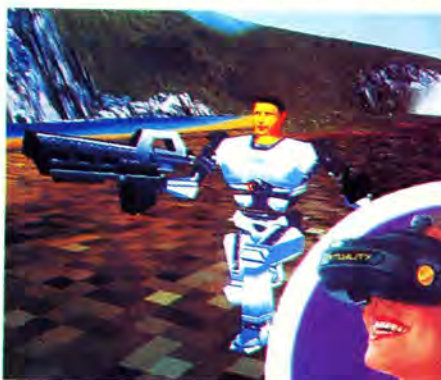
Petr K, Praha 8

Už další člověk pochopil, o co se snažíme. Atmosféra a životní styl, to je to, o co tady jde. Nicméně - na erotiku by se taky zapomínat rozhodně nemělo, my na ni taky pamatujeme. A taky doufáme, že se k nějakému počítači brzy dostaně.

Cena SCORE by se zvýšila o 200 až 300%

Váš časák je opravdu velmi prima. Skvělá grafická úprava, perfektní recenze (Především od ANDREW a ICE), k obsahu nemám výhrad. Avšak v zahraničí jsem si zakoupil jistý herní časopis a můj názor na vás se tak trochu změnil.

„Časopis“ má 104 stran, avšak to by příliš nevadilo. Má daleko rozsáhlejší ceník her (někdy 250 až 300 titulů), ale pak je tu něco, co dělá ohromnou propast mezi SCORE a „časopisem“. Jsou to přiložené dvě demo diskety. A tak se vás ptám, zda-li budou někdy ke SCORE přiložené nějaké diskety. Ano, vim, že by



Virtuální realita (viz článek ve SCORE 9, str. 64 - 65) není již jen pouhý sen, či futuristická vize - je to skutečnost. Tato skutečnost však stojí desítky tisíc liber... Na obrázku hra ZONE HUNTER pro systém Virtuality 2000.



Ne (Podívejte, vime, že by bylo vtipné, výstižné a trefné napsat jen tohle jedno slovo, a otázka by byla vyřešena, ale podle našeho dobrého zvyku, že do závorek jde psát všechno, si tohle vysvětlíme. Cena zahraničních časopisů, které - a je jich opravdu drtivá většina - obsahují cover-disky se pohybuje okolo 3-4 liber (150 - 200 Kč) a dokonce i časopisy bez nich stojí okolo 2 liber (100 Kč). I když bychom nemuseli jít tak vysoko, 300% je i tak hodně.

A zvyšování ceny, byť výměnou za demo disky, by nás stálo zatracené mnoho čtenářů, z nichž ne každý si může dovolit utrácet tolik peněz za časopisy. Nel).

Spíláte čtenářům, kteří pýšou špatným češtinem

Všímám si, že často spíláte čtenářům, kteří „pýšou špatným češtinem“. Doufám, že si nemyslíte, že jste mistři světa v gramatice. Tolik čárek, co strkáte do vět, jsem neviděl ani v řiši divů převlečené za Alenku. A to nemluví o jiných věcech, které chci považovat za překlapy zemledělých redaktorů horečně pracujících dva dny po uzávěrci. No, doufám, že jsem vás moc nepostrášíl, to bych si hrozně nerad vzal na svědomí, abyste tak božskej gamesní plátek zaballili kvůli pár pravopysním chybám. Zdravím SCORE.

Pavel B., Hustopeče

Nespíláme, nemyslíme a nejsme. Je nám srdečně jedno, jak kdo píše a chyby dělá každý z nás. Jediné, co jsme kdy komu vytýkali bylo naše zamilované „aby jste“, protože nám to připadalo legrační. Už nám to legrační nepřipadá, a tak to dál nikomu vytýkat nebudeme ne?

Cvak, cvak, hm

Ste fakt KOOL časák, u mě máte zatím asi 92%. Rotující mince je super nápad, Test 011 - OK, zatím Andrewowa nejlepší povídka, co takhle zkusit trochu víc akce? Kultura - v jednom úvodníku jsme se dočetli, že chcete být časopisem životního stylu a po přečtení celého čísla s Tetsuem na konci jsem si řekl „Hm“.

Po půlhodině se ozvalo:

„Cvak, Hm.“

A po chvíli

„Cvak, cvak, hm.“

„Cvak, hm, cvak, hm, cvak, hm.“

„Cvak, cvak, cvak, cvak, cvak, hm“

„Hmmm.“

Anebo třeba Douglase Adamse

Uh, promiňte, jen jsem se zamýšlel. Chtěl jsem říct, že v dalších číslech se v Kulture objevovaly samé nudné známé věci (Asimov, Alice Cooper, Tucet Spinavců), o kterých by si vlastně člověk mohl přecíst kdekoliv jinde.

Black Look of Spark

P.S. Co říkáte názoru, že jste časopis počítačových her pro dospělé lidi?

Ale „Převážně neškodná“ není zdaleka tak dobrá jako „Průvodce“ nebo „Restaurant“, co? Rozhodně ne tak dobrá, aby stálo za to ji popisovat. Pokud je pro tebe ale Isaac Asimov „nudnou známou věcí“, zůstaň raději u toho opisování. Pokud jde o P.S., to není názor, to je náš reklamní slogan!

Sejdeme se ve virtuální realitě

Buenos SCORE

Dotazy na software:

1. BUDE UFO i na A1200?
2. Měl jsem možnost vidět DUNE II na A500, a to pouze 5-ti disketovou verzi. Oč je lepší plná, asi 11-ti disketová verze?
3. Hru Perihelion jsem smažil jen velmi krátce (jsem nadšen), nepodařilo se mi však namíxovat víc jak dvě kouzla, a ty ještě náhodou. Jak to s nimi je? (pokud mě odkážete na manuál, nevadí, stejně mám v úmyslu si hru koupit)
4. Kde je možné legálně získat (koupit) hry staršího data (např. - DUNGEON MASTER, EOB II)

Názory:

Myslím si, že takové a podobné názory typu: „PC is sliz, AMIGA je better! Konzole do...“, nejlepší je 486DX2/66MHz s SCSI-2 interface + CD-ROM+Gravis Ultra Sound!, nemají vůbec žádný smysl. Stejně se my amigisti a ataristi i my PCčkáři a MACouni a nakonec i konzolisti sejdeme ve VIRTUÁLNÍ REALITĚ, a pak si můžeme vyřešit své problémy pseudo-manuálním způsobem.

AntiGravitační Muflon
Mira K.

1. I na A500
2. 11-ti disketová je normální, 5-ti disketová pirátská a nekompletní.
3. Kouzla na PERIHELION jsou opravdu v manuálu a když je nám to líto, nemáme bohužel tolik DRZOSTI a NAMÝŠLENOSTI, abychom jakékoli manuály na stránky časopisu SCORE přepisovali a mimo jiné se tak dopouštěli porušování autorských práv a softwarového pirátství (i manuály jsou chráněny copy-rightem). Existují ale lidé, kteří zmíněné vlastnosti mají, a tak bude mít možná štěstí.
4. Sleduji inzerci ve SCORE. Ohledně VR - díky že jsi podpořil naši myšlenku tolerance - vždyť jsme všichni hráči, ne?



Stále více vašich dotazů se týká výborné strategické hry UFO - verze pro Amigu. Bude? Ne, už je...

Matka ho neodstrčila, když udělal první tři kroky

Myslím si, že spouště rádobypanáuním uniká jedna důležitá věc - jaký účel má SCORE plnit? SCORE je přece od toho, aby hráčům za pomoci recenze poradilo, zda za tu či onu hru zaplatit dost značný obnos peněz. Pokud však někdo hraje pouze pirátské kopie, pak se nelze divit, že mu vadí kdejaká bilbost jako (teď už bývalý) čtenář, který kvůli prvním třem nepovedeným obálkám přestal SCORE kupovat. Jej přece taký matka neodstrčila, když se mu nepovedly první tři kroky. No ne?

Martin T.

No - my se opravdu snažíme objektivně hodnotit a posuzovat hry, aby si kupující mohli vybrat a myslíme si, že víme o čem mluvíme, když tu kterou hru vyzdvihneme či ztrháme. Nicméně - pokud jde o časopis jako takový, vždycky je co vylepšovat a my jsme za každou kritiku vděční. Kromě kritiky pana J.M. - z té jsme se málem potrhali smích.

Já jsem z Ameriky

Já jsem velký PCčkář a mám rád Micro Soft Software. Rozhodl jsem se, že vám trochu zkritizuju váš časopis.

Mám doma u nás doma v rodinném domku v prvním patře v podkrovní Pentium PC 586. Nelíbí se mi, že na PC Pentium 586 nerezencujete žádné hry. Fúúú. Samý 286, 386, 486, ale 586 nebo Pentium ne. Mám doma speciální verzi Beholdera Eye III pro Pentium z roku 1993, takže je to nový. Nerezencujete hry na PC 286, 386, 486, ale pro Pentium 586. Cožpak nechápete, že mi ty hry nejdu? Mám jenom Beholder Eye III, ten mi jedinej jde. Cožpak není více her na Pentium nebo PC 586? Beholder III Eye supr. Utiskněte návod. Díky. Proč se píše Endrjú a Ajz ANDREW a ICE, když se to vyslovuje Endrjú a Ajz? Nemáte rádi Čechy. Pfuji. Mortal Kombat je fúj. Proč tolik procent? Ať udělaj konverzi pro Pentium nebo PC 586, napište. Pentium je fúj, prodám ho a koupím si něco.

Váš písáček Karel, říkejte mi Turrican.

Já jsem z Ameriky

Má někdo tušení, o co tomuhle chudákovi jde? Pokud na cokoli přijdete, pište na adresu: GRAMATIKA - K ČEMU TO JE?, Krupkovo náměstí 3, 160 00, Praha 6.

Copak to tam máte za chyby?

Pišu vám, protože když jsem si prohlídl některý hodnotící tabulky her, tak se mi nezdálo celkové SCORE. Tak např. v hry DETROIT máte celkové SCORE 40%, ale doopravdy je jenom 20% nebo v hry DAEMONS-GATE máte celkové SCORE 15, ale doopravdy je po zaokrouhlení 29%. Copak, copak to tam máte za chyby v mém nejoblíbenějším časáku, he? Tak čau a spravte to?

Tom

Celkové SCORE nevjadruje aritmetický průměr dílčích atributů, ale kvalitu hry jako takové. K tomuto kroku jsme se rozhodli již ve SCORE 2, kdy jsme si uvědomili, že pouhá matematika by byla zavádějící - jsou perfektní hry bez grafiky či hudby a jsou propadávky s fantastickou „multimediální“ prezentací ne?

Eště čau

1. Jste docela dobrý časopis (jako kvalitní). Dobrá byla např. recenze na hru Beneath a Steel Sky. Zajímavý. Přidat eště náky.
2. Už mě docela štve ty vaše zrůdy na titulní straně! Chce to změnu. Co takhle nějakou pěknou babu (jako ženskou myslím). Co kdybyste tam vyfotili Irenu, ale ne abyste ji oblékli do kostýmu nějakého vlkodlaka.
3. Dám vám návrh. Co kdybyste zavedli pařanský horoskop. No, to je teda blběj nápad, ale zkusit by se to dalo.
4. Jo taky by the way už jsem domastil Raptora na nejtěžší obtížnost. To bylo maso. Všude výbuchy, nebylo k hnutí, pařba tuhá, pot na čele atd. Doporučuji všem.
5. Tu Barbie jste ocenili skvěle. Možná si ji koupím, protože taková věc se jen tak nevidí. Co?
6. Tak už puď spát, vono je 2.26 ráno, tak už mi padaj klapáčky.
7. Eště nejlepší hra je DOOM
8. Eště se mi nelíbí SYNDICATE. Já nevím proč. Prostě je to bilbost.
9. Eště čau

Martin R., Vlachovo Březi

Pěkná nuda ve Vlachově Březi v tuhle roční dobu, co?

Lepší magazíny

Systém, který mají zavedeny LEPŠÍ magazíny jsem ve SCORE nenašel. Jedná se o toto - je uváděno více počítačů na které hra (která je právě uváděna) existuje. Vždy první počítač je uveden jinou barvou či jiným písmem a označuje počítač na kterém byla hra testována a jsou z ní pořízeny obrázky a popis. Ostatní počítače (počítač) je buď barevně nebo písemně odlišný a označuje počítač (počítače) na kterém by případně měla existovat více či méně podobná hra se stejným námětem a názvem. Uf, že

DOPISY ČTENÁŘŮ

máte v kalhotách a neotisknete to? Věřím vám. Vite co? Radši to zabalte a utkejte do teplých krajin.

R.S. Liberec

Raději zůstaneme horším magazínem, než abychom v našich tabulkách uváděli nepřesné či zavádějící informace. Vysvětlovali jsme to stokrát. Věta „více či méně podobná hra“ nás v našem rozhodnutí jen utvrzuje. V případě, že je hra podobná méně, může tak vypadat úplně jinak ne? A nemusela by mít ani stejný název ne? A námět? O ten taky moc nejde ne? Ne a už to nebudeme opakovat - v tabulkách další počítače prostě nebudou, protože co do konverzi se na softwarové firmy nelze spolehnout.

Kdybyste „TO“ zabalili do igelitu

Když jsme viděli čtvrté číslo, tak jsme nechápali. Netušili jsme, že chybějící článek Darwinovy teorie může dostat licenci na vydávání časáku. ICE, už jsi zjistil, na co máš na (každý?) ruce těch pět odporných výrostků? Ne aby sis je strkal do nosu nebo nevej bože do za... zšuvky. Jinak nechápete, proč si Čečen, Guma a ten třetí jantar Max vlezli při focení za plot. Asi starý kriminálnícký firmy s pokérovánými ušima? LUKE je dobře!!! Ještě ho máme kousek v troubě. TV nás svými svářčeskými brýlemi typu LITTLE GREMLIN ze stavebnice „Kleiner Werkzeugmacher“ naprosto zmystifikoval. LEE, to nemyslíš vážně, ty chceš asi na držku! Dát Barbie 4%, to si trochu přehnal hochu. Kam si dal oči? Je to skvělá pařba a ně žádná 4%-ní hra. A teď něco k vašemu výtvaru podle hesla „Kritika je koření života“. Takže:

za á - Obálky YO!!! To je vončo milá Tončo. Proti zácpě jak dělaný.
za bē - Nehrajte si na BRAVO a místo „posterů“, který jsou (příznejme si to) na dvě věci, radši rozšířte návody o starší pařby
za tsē - Hitparádu doplňte o TOP TEN totálních kravin s názvem NEVER MORE
za bžē - Kdybyste „TO“ zabalili do igelitu (tudle jsem u trafiky zakop o louži a mohl jsem si koupit nový, takhle z lidí taháte prachy, co?) a občas přiložili nějakou tu disketu (co?) s nějakým tím demičkem (ne? ale jo!), tak by „TO“ možná už z deseti metrů přes zamlžené sklo trafiky připomínalo počítačový časopis
za rohem - Manchester si strčte se 70% do drajvu. Fakticky se nám někdy zdá, že hry hodnotíte v Alkoholihlo komatu.
mezi řádky - Zdravíme tiskařského šotouše! Pořádně jim zatop (ať to dobře hoří!)
Pařbē zdar a nazdar

Kaliči P.B. a A.H.

OK. Zavinili jsme si to sami. Taková hloupost - kdysi jsme napsali že dostáváme málo kritických dopisů. Netušili jsme, že se najde tolik lidí s IQ nižším než výška průměrného pudla, kteří si pod pojmem „kritický dopis“ představují něco jako „Vole napišeme jim, jaký jsou to vole křetění vole ne?“. Výborně mládenci.

za á - I proti průjmu
za bē - Pár posterů bylo slabších, ale jsou i taci, kterým se líbí. Nechápete to.
za tsē - Hmm
za bžē - Zabalíme, hned jak nám řeknete co „TO“ je. Náš časopis určitě ne, protože něco takového by si lidé vaší úrovně nikdy nekoupili ne?
za rohem - Jen doufáme, že i váš dopis vznikl v Alkoholihlo komatu. Nebo jste takovi pořad? meti řádky - I já vás zdravím - šotous
A mimochodem, chlapi, už nám, prosím, nikdy nepište.

S vámi ostatními se sejdeme zase v dalším čísle. Pište. Vynechte ale už prosím KONSOLE × PC × AMIGA × PRAVEC spory a žádosti o změny tabulek hodnocení.

SCORE



PORTISHEAD Dummy

Go! Dics 1994

Není to hudba, není to film. Je to obojí a zároveň nic z toho. Co je to..?

...Nechápete? Nevadí, pochopíte. Zbaveni maličkovostí bežných starostí, v pohodě, se světlem zhaslým, se smysly vypojeními, napojení na Portishead. Pochopíte, že On (Geoff Barrow) a Ona (Beth Gillons) sice vnikají do Vašeho světa otvory ušními, ale pouze poslouchat nestačí. Tahle muzika vzniká uvnitř. To Vy sami tvoříte, kreslíte, domýslíte. Oni poskytují náladu. Jejich film je absolutně statický. Co se hýbe jste Vy, Vaše myšlenky, vzpomínky a představy. Stačí se jen na chvíli zastavit, nachat se obklopit a strhnout. „Dummy“ není CD jazzové, bluesové, hip hopové, transové či žádné jiné (i když by to vše mohlo být). To ani není podstatné. Hudba zde není produktem, ale nástrojem. Pozváním do jiné dimenze. K návštěvě světa Portishead. Přijďte uvolnění, představivost vemte sebou, zbytek je v ceně. Nechcete-li být úplně sami, Ona Vám nabídne svou společnost. Vypráví o sobě, o ní, o něm, o Vás.

...A pak všechno stichne. Najednou jste v opuštěném pokoji po vydařeném večírku. Co zbylo je Vaše touha vidět víc, dál... a pochopit.

Je to emocionální, dobré, nejlepší.

Hodnocení: ★ ★ ★ ★ ★



SHED SEVEN Change giver

Polydor 1994

Ten kdo si koupí debutovou desku čtveřice z Yorku Shed Seven, zlákan chvalozpěvy britského nezávislého tisku, s vírou, že uslyší něco

vyjimečného bude asi zklamán.

Na „Change giver“ totiž nic objevného a progresivního nenajdete. Celkový zvuk a nálada desky velice připomíná debuty též právě vycházejících hvězd jako Oasis a Echobelly. Velice patrný je odkaz The Smiths, Stone Roses, a jak je v dnešní době tak populární, i Rolling Stones. Trochu víc identity kapele dává poměrně zajímavý projev vokalisty Ricka Wittera. Co se repertoáru týče zde Shed Seven nic neoponechali náhodě, a tak nechybí úspěšné singly „Mark/Casino girl“, „Dolphin“, „Speakeasy“ i právě vyšlé „Ocean Pie“.

Nic nového pod sluncem, ale celkem příjemná deska, která nenudí.

Hodnocení: ★ ★ ★



SUEDE Dog man star

Nude 1994

Přízeň hudebního tisku a fanoušků, ale především nesporný talent, získali SUEDE pověst nejlepší současné skupiny. Loňský debut („Suede“) lehce dosáhl prvního místa Indie Top ten a prodává se dodnes. To vše vytvořilo atmosféru napjatého čekání na desku druhou, která měla postavení SUEDE potvrdit. Ještě před vydáním však šokovala zpráva, že kytarista a spoluautor všech písní Bernard Butler pro neshody se zpěvákem Brettem Andersonem kapelu opouští. Pro mnohé se tak „Dog man star“ stalo tečkou za nadějnou kariérou skupiny.

Ať se jedná o testament či pouze mezník v historii SUEDE (v současné době hrají doplnění o Richarda Oakese opět ve čtyřech), touto deskou posadili laťku sobě i dalším hodně vysoko. První co upoutá je extravagantní (až exhibicionistický) zpěv Bretta Andersona. Volnější skladby, jichž je na desce většina, dávají prostor vyniknout jeho čtyřem a půl oktávám a tato poloha mu zjevně svědčí. Druhým trumfem SUEDE je pak osobitá hra Bernarda Butlera (za takovou „The asphalt world“ by se nemusel stydět ani David Gilmour). Asistence smyčkových a dechových nástrojů či dětského sboru není v rockové muzice sice ničím neznámým, ale na této desce rozhodně nevyvolává pocit kýčovitosti, je naopak příjemným zpestřením a odlehčením.

„Dog man star“ byl sestaven se zřejmým cílem dosáhnout celistvosti. Tomuto konceptu odpovídá i úvodní „Introducing the band“ (evokující začátek „Stg. Pepper...“) i závěrečné „Still life“ jako pozdrav velkým The Smiths, se kterými jsou neustále srovnáváni.

Druhá deska SUEDE má všechny předpoklady následovat úspěšnou prvotinu, kvalitou je nepochybně před ní.

Hodnocení: ★ ★ ★ 1/2



WEDDING PRESENT Watusi

Island 1994

Příznivci Wedding Present, kterých si kapela za devět let své existence získala nemálo, čekali na novou desku téměř dva roky (poslední „Hitparade 1, 2“ vznikly kompilací singlů vydaných v roce 1992).

Nový materiál začal vznikat okamžitě po přechodu k firmě Island (od RCA). „Watusi“ sice nezaujme rychlostí a úderností, typickou pro dřívější tvorbu, zato překvapí pestrostí a propracovaností jednotlivých skladeb. Hned několikrát je nekonformní zpěv Davida Gedge doplněn ženským vocalem (Heather Lewis respektive Carrie Akre). V baladickém „Spangle“ praská stará deska a zvoní zvon, „Big rat“ dokonce dokresluje trombón. Při poslechu graduji „Catwoman“ si nelze nevzpomenout na Velvet Underground a „Heroin“. A tak podle dřívějších schémat „jede“ snad pouze rocket „shake“ it a singlové „Yeah, yeah, yeah, yeah, yeah“. V produkci Steva Fiska (známý spolupráci s kapelami ze Seatlu) charakteristické kytarové plochy byly vystřídaný vrstveným zvukem a čitelností všech nástrojů.

Desce sice schází lehkost a přímocnost „George Best“ nebo „Bizzaro“, i celistvost a zasněnost „Seamonsters“, ale svou sílu určitě má. Wedding Present stále patří mezi to nejlepší co britská kytarová scéna nabízí.

Hodnocení: ★ ★ ★ 1/2

Vratislav Jandák

Jedním uchem dovnitř

RADIO 1

91,9 FM

a tím druhým taky

Na výtoni 6, Praha 2

tel.: (02) 29 31 96, fax: (02) 29 62 86,
tel. studio: (02) 29 20 33

POHODLNÉ A PRECIZNÍ

JOYSTICKY OD SUNCOM TECHNOLOGIES



G-Force Yoke

Tak reálný, že si při hraní leteckých simulátorů budete připadat jako ve skutečném letadle. Pokud hrajete letecké simulátory, je to ten nejlepší joystick pro vás. A navíc, pouhým stiskem tlačítka se joystick zafixuje pro snadnější ovládání automobilových simulátorů. Cena 1999 Kč



Flight Max

Jeden z nejlepších joysticků vůbec. Skvělý pro letecké simulátory a na jakoukoliv jinou hru, která vyžaduje ovládání joystickem. Stabilní a ergonomicky tvarovaný joystick Flight Max je vybaven unikátní Saturn-Ring technologií pro plynulé a přesné ovládání v rozsahu 360 stupňů - to vše za cenu menší, než stojí kvalitní hra! Cena 1249 Kč



Axys

Jste jeden z těch, kteří hrají na vašem pracovním PC v zaměstnání, když je šéf pryč? Pokud ano, máte zřejmě potíže s vysvětlováním, co dělá joystick na vašem stole! Axys řeší tento problém svou malou velikostí a vypadá jako myš. Vyzkoušejte ho! Váš šéf ho asi nebude mít rád, ale vy jej budete zbožňovat. Cena 799 Kč.



Night Force

Skvěle vypadající joystick za skvělou cenu. Nightforce je tak robustně konstruovaný, že pokud jej ve vzteku odhodíte do kouta, nemusíte se bát, že se rozpadne na kusy. Jeho komfortní design vám umožní nadmíru pohodlné ovládání, aniž byste skončili v nemocnici se syndromem „joystickových otlačenin“. Cena 649 Kč



FX-2000

Senzační joystick který padne do ruky stejně skvěle, jako vypadá. Pokud hrajete téměř nepřetržitě, pak potřebujete FX-2000, nejlépe vypadající a nejvíce pohodlný joystick. Plně vyhovuje levákům i pravákům. S FX-2000 budete moci hrát déle a častěji. Cena 799 Kč

Veškeré joysticky firmy Suncom naleznete v prodejnách Score v Praze a Brně a též ve většině ostatních počítačových obchodů. Pokud však chcete nerušeně hrát a nechcete ztrácet čas nakupováním, můžete si naše joysticky objednat na dobírku.



ZAŠLETE MI NA DOBÍRKU TENTO (TYTO) JOYSTICK(Y)

G-FORCE YOKE ☐ FX-2000 ☐ AXYS ☐
FLIGHT MAX ☐ NIGHT FORCE ☐

JMÉNO A PŘÍJMENÍ: _____
ADRESA (VČETNĚ PSČ): _____

VYPLNĚNOU OBJEDNÁVKU ZAŠLETE NA ADRESU:
VISION, KRUPKOVO NÁM. 3, 160 00 PRAHA 6. TEL.: 02/322 960, FAX: 02/322 874

Video scéna

The STAND - Poslední boj

Nebýt jednoho starostlivého tatínka a jeho malé holčičky, nemuselo se to vůbec stát. Jeden nepodařený experiment by byl spolehlivě utajen a záznamy o několika mrtvých vědcích by zmizely v přísně tajných spisech ministerstva obrany USA.



Jenomže se to stalo. Starostlivý tatínek prostě ztratil hlavu. Jako strážný ve vědecké kolonii, zaměřené na výzkum nebezpečných virů a bakterií měl jediný úkol - v případě nebezpečí zavřít bránu a odříznout prostor od světa. Měl ale malou dcerku a její život je důležitější než celý svět. A tak, ve chvíli, kdy dole v laboratořích unikl zhoubný virus smrtící chřipky a v několika minutách zahubil veškerý personál, strážný popadl ženu, dcerku a ujížděl pryč. Někam pryč, kde nehrozí žádné nebezpečí.

Mnoho nechybělo a lidská civilizace by jeden nepodařený experiment přežila. Nedostali se ale ven včas, a virus opustil laboratoře, uhnízděný v jejich tělech. Ani přes veškerá opatření armády a snahu zastavit šíření se zkáza virus zvítězil. V několika dnech apokalypsy byla Amerika zasažena největší Morovou ránou všech dob a jejím spárům uniklo jen pár vyvolených. Pár vyvolených, jejichž nelehkým údělem je vybudovat znovu lidskou společnost a vrátit světu život...

Apokalyptická zápletka nejprodávanejšího hororu mistra děsu, Stephena Kinga, rozehrává gigantický šestihodinový příběh boje lidské civilizace s postupující zkázou, který postupem času přerůstá ve vyšší boj, boj dobra proti zlu. Není to jistě poprvé, co se setkáváme s námětem Země vyhlazené z nejrůznějších důvodů, na jejímž povrchu přežil jedinec či více



lidi bojujících o přežití (Poslední člověk, Den Trifidů, Den Potě, The Survivor a další knihy či filmy). Poslední boj se však od všech ostatních děl s touto tematikou výrazně liší.

Především je velice obtížné rozlišit žánr filmu. Poslední boj je sice označován jako horor, což ale v žádném případě není. Za šest hodin filmu se leknete asi třikrát, bát se a nepříjemný pocit budete mít dohromady asi dvacet sekund. Film je nicméně velice divácky zajímavý, velice rychle vás vtáhne do děje a udrží vaši pozornost po celou dobu. Ve filmu najdete všechno - od počátečního, skoro dokumentaristického líčení šíření zhoubného chřipkového viru po Americe přes profilování jednotlivých charakterů až po konečné utkání dobra se zlem, které se v průběhu filmu vykrystalizuje do podoby Randalla Flaga - ztělesnění samotného ďábla. Vyhlazená Země se tak stává prostorem pro utkání s ďáblem a pro Poslední Boj, jehož vítězí bude patřit svět.

Máte-li rádi výpravné katastrofické filmy a máte-li dostatek času na vstřebání šesti hodin napínavého



příběhu, Poslední Boj se vám bude dozajista zamlouvat. Nicméně, pokud se chystáte na příšerný horor, ve kterém se potoky krve nezastaví ani o vaši obrazovku a ve kterém hrůza a děs dřímá na každém kroku, Poslední Boj vás nepotěší. Záleží na vás.

ICE

Warner Home Video 1994



TOP SECRET

A nakonec, co vás čeká v příštím čísle

Bliží se vánoce a s nimi i zvláštní zvyk některých lidských komunit dávat si vzájemně různé dárky, různá překvapení. Tím našim překvapením pro vás bude další číslo, které bude tak překvapivé, že si ani nedovolíme ukázat vám jeho obálku. Přesto trochu poodhalíme roušku tajemna a prozradíme, že v něm mimo jiné najdete recenze na hry INFERNO, METALTECH: EARTHSIEGE, MASTER OF MAGIC, REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL, ARMOURD FIST, LOLLY POP, WILD BLUE YONDER, DAWN PATROL, ONE MUST FALL a hromadu dalších a neméně překvapujících titulů. Máme toho mnohem víc, ale budeme vás napínat, protože se máte opravdu na co těšit. Uvidíte!

BRAVE[®] COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER,
CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

386 DX - 40 MHz	25.680,-
486 SX - 25 MHz / VL BUS	27.890,-
486 DX - 40 MHz / VL BUS	29.490,-
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS.....	29.550,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS.....	31.990,-



Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.

2 LETÁ ZÁRUKA

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + 2.900,-
HD 340 MB + 1.050,-
HD 420 MB + 1.750,-
HD 540 MB + 3.100,-

CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s + 3.990,-
CD-ROM Mitsumi TS 450 KB/s..... + 6.500,-
zvuková karta SOUND FX 16-bit + 2.590,-
MS-DOS 6.2 + Windows 3.1..... + 2.050,-

**VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.**

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 1. 723 **BRNO:** Prošek, Tr. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02
DĚČÍN 3: DeCe Computer s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680
JABLONEC NAD NISOU: SWAH JABLONEC s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax : 040/394 619 **PISEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ÚSTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM



SCORE

PRODEJNA POČÍTAČOVÝCH HER

Pokud vám stačí hrát staré hry, pak se zastavte ve vašem nejbližším obchodě, kde nějaké počítačové hry mají. Pokud budete mít štěstí, budete si možná moci vybrat z deseti titulů a některé z nich budou jen několik měsíců staré!

Ale, chcete-li si vybrat z nelepších a nejlevnějších titulů na světě, máte jedinou možnost - Score. Obě naše prodejny Score jsou specializovány pouze na prodej počítačových her.

V našich obchodech si můžete vybrat z více než stovky různých her pro PC v cenách od 199.- Kč do 1999.- Kč. Dále nabízíme širokou paletu her pro PC CD-ROM a velký výběr her na Amigu a CD32. Potřebujete kvalitní zvukovou kartu, joystick, či mechaniku CD-ROM. Žádný problém.

Ve Score naleznete všechny nové hry. Každých čtrnáct dní máme novinky, proto nás navštivte co nejdříve, jinak vám může uniknout poslední hit!

Máte problémy s hrou, kterou právě hrajete? Prodači ve Score budou nadšení, pokud vám budou moci jakkoli poradit, či demonstrovat hru, o kterou budete mít zájem.

Zastavte se v našem obchodě ještě dnes.

SCORE Praha, Čkalova 7, Praha 6
PO: 14.00 - 18.00 UT - PA: 10.00 - 18.00 SO: 10.00 - 14.00

SCORE Brno, Elektrodům, Jánská ulice, Brno
PO - PA: 8.45 - 17.45 SO: 8.45 - 11.45